Devil May Cry 5 Official Art Works

デビルメイクライ5公式アートワークス

Devil May Cry 5
Official Art Works
デビル メイ クライ 5　公式アートワークス

Commentary

新しい『デビル メイ クライ』が帰ってきた。俺たちと一緒に行こうぜ!!というイメージです。謎の大樹クリフォトに向かう3人。新キャラクターも含め、期待の膨らむ1枚になったと思います。(木下)

Commentary ミッション2のゴリアテ戦のイメージです。ゴリアテは『デビル メイ クライ 5』の象徴的なボスであり、開発初期から見てきているので特に愛着があります。（藍原）

Commentary

3Dで出来上がったキャラクターたちを見てから描いた絵になります。個人的には今作の3Dでのネロやダンテ・Vたちは、デザイン→3Dリアルキャラクターへの変換としてはかなり理想的で、その印象後にイラストとしてイメージを再変換するのが非常に大変でした。絵は自分らしさと他の方との差も出る構図、Vラインを中心に連続重複させた図形を元にして仕上げました。Vの世界。（吉川）

Commentary

待望の『デビル5』で、先輩方と特典イラストを担当出来て楽しかったです！　ネロ、ダンテ、Vちゃんが登場する場面でありがたみを感じ、この3人をメインで描きました。開発チームで触った時はデバッグモードで無敵設定だったので、製品版ではスタイリッシュに挑みたいと思います。（実田）

スペシャルイラスト by 実田千聖（CAPCOM）　EDGE No.329 表紙イラスト／イーカプコン限定特典

Commentary

いつもは『ストリートファイター』系を描かせていただいております。描き慣れた世界観ではなかったので、自分なりにキャラクターの雰囲気を掴むのがだいぶ難しかったです。あらためて今描いたらまた違った雰囲気の絵になるかもしれません。（ペンガス）

Commentary

コンセプトは格闘ゲームのポスター。途中構成要素を減らしましたが、締め切りを延ばしまくりました<(_ _)>近年RGB出力のみで描き上げたのでパッケージの印刷では発色が思ったように出ず無理言って再調整させてもらいました。（イケノ）

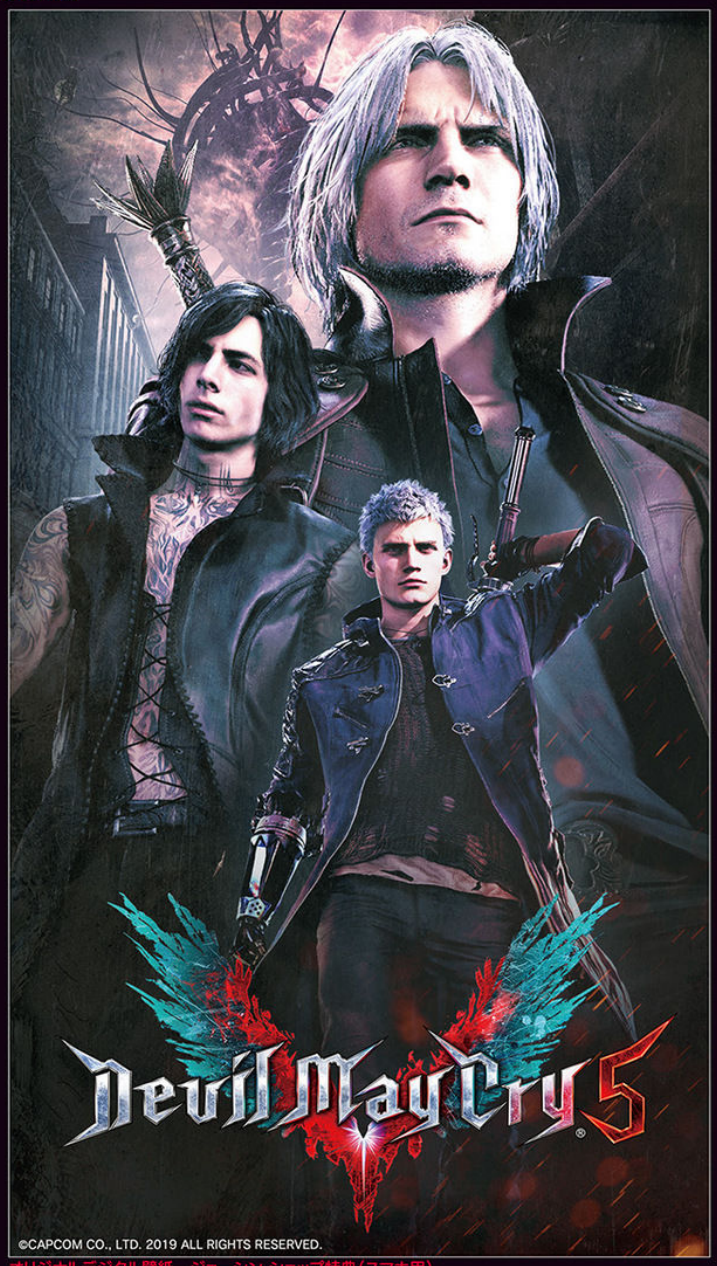
スペシャルイラストby イケノ（CAPCOM）　イーカプコン限定特典

Commentary

自分としては、もっとシンプルな絵にしたかったのですが、ラフの中から選ばれたのがこれでした。『DMC5』になってキャラの印象が変わり、ダンテは渋く、ネロはよりワイルドに描くことを心がけました。ネロの義手のディティールがよく分からず困りました。もっとニコのコスチュームが見えた方が良かったですね。（森気楼）

スペシャルイラストby 森気楼（CAPCOM）　楽天ブックス ショップ特典／イーカプコン限定特典

オリジナルデジタル壁紙　ジョーシン ショップ特典（PC用）



オリジナルデジタル壁紙　ジョーシン ショップ特典（スマホ用）

Devil May Cry 5
Official Art Works

CONTENTS

Gallery 002

Character 012
- NERO 014
- DANTE 026
- V 038
- ・GRIFFON 045
- ・SHADOW 046
- ・NIGHTMARE 046
- VERGIL 048
- NICO 060
- LADY 068
- TRISH 069
- MORRISON 070
- EVA 071
- Character Concept Art 072

Enemy 074
- EMPUSA 076
- GREEN EMPUSA 077
- RED EMPUSA 078
- EMPUSA QUEEN 079
- HELL CAINA 080
- HELL ANTENORA 081
- HELL JUDECCA 082
- PYROBAT 083
- HELLBAT 084
- DEATH SCISSORS 085
- RIOT 086
- CHAOS 087
- FURY 088
- SCUDO ANGELO 089
- PROTO ANGELO 090
- BAPHOMET 091
- LUSACHIA 092
- BEHEMOTH 093
- NOBODY 094
- QLIPHOTH ROOTS 096
- GOLIATH 098
- ARTEMIS 102
- NIDHOGG 106
- ELDER GERYON KNIGHT 108
- CAVALIERE ANGELO 110
- GILGAMESH 112
- MIRAGE GOLIATH 114
- MIRAGE ARTEMIS 115
- MIRAGE ANGELO 115
- MALPHAS 116
- KING CERBERUS 120
- URIZEN 122
- Unused Enemy Design 128

Weapon 136
- RED QUEEN 138
- BLUE ROSE 139
- OVERTURE 140
- HELTER SKELTER 142
- PUNCH LINE 144
- GERBERA 146
- TOMBOY 148
- RAWHIDE 150
- RAGTIME 152
- BUSTER ARM 154
- REBELLION 156
- DEVIL SWORD SPARDA 157
- DEVIL SWORD DANTE 158
- BALROG 159
- CAVALIERE 160
- KING CERBERUS 162
- EBONY & IVORY 163
- COYOTE-A 164
- KALINA ANN 165
- Dr.FAUST 168
- V'S CANE 169
- Special 170

Stage 172
- Mission Concept Art 174
- Stage Gimmick Design 201
- Scenery Design 214

Materials 222
- Trailer Design 224
- Item Design 234
- Others 238

- MAKING 250

Commentaryについて

本欄には『デビル メイ クライ 5』開発陣によるコメントを収録した。コメント欄の末尾の記名は各担当者名を表す。キャラクターデザインの吉川達哉氏、ネロの義手のデザインを担当した河森正治氏以外のスタッフは、カプコンの開発スタッフによるものだ。下記に、各担当パートをまとめている。

コメント寄稿者一覧　記載名一覧

ディレクター
伊津野英昭

アートディレクター
木下晃城

デザイナー
上田健一
(表記は武器担当)

デザイナー
Draude Alexander
(表記はドラウデ)

デザイナー
吉川 隆
(表記は吉川隆)

デザイナー
大倉麻衣

デザイナー
池野大悟

ライトアーティスト
藍原啓文

ライトアーティスト
吉岡桂史

コンセプトアーティスト
公森倫太郎

コンセプトアーティスト
加藤圭太朗

背景アーティスト
藤本朋浩

モーションアーティスト
平木雄一郎

エフェクトアーティスト
横田俊浩

キャラクターモデルアーティスト
永木佑命

キャラクターモデルアーティスト
中岡恵司

キャラクターモデルアーティスト
阿蘇 司

UIアーティスト
中野令子

サウンドディレクター
渥美格之進

サウンドマネージャー
小池義規

リードコンポーザー
鈴木幸太

アートワークチーム　イラストレーター
森気楼

アートワークチーム　イラストレーター
実田千聖

アートワークチーム　イラストレーター
ベンガス

アートワークチーム　イラストレーター
イケノ

キャラクターデザイン
吉川達哉 氏

武器デザイン
河森正治 氏

※アートワークチーム イラストレーターのイケノ氏は、デザイナー・池野大悟氏の別名義

Character

"Devil May Cry"で活動するデビルハンターやその仲間たちなど、本作に登場する主要なキャラクターのメインビジュアルはもちろん、デザインイラストや詳細な設定画などを掲載している。

シングルCD『MAD QUALIA』（HYDE）【デビル メイ クライ盤（初回限定）】用イラスト

Commentary

ヘッドライトの逆光でデビルハンターたちをシルエットで見せるイメージです。開発初期に描かれた池野さんのコンセプトアートを、ゲーム中の素材で再現したものです。（藍原）

NERO

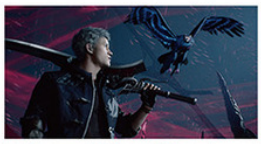
ネロ

CV：石川界人

フォルトゥナの街で移動式便利屋"Devil May Cry"として、悪魔退治を生業とする青年。かつては魔剣教団に所属する騎士であり、恋人を守るために秘められた力である悪魔の右腕を手に入れる。だが、その右腕は何者かによって奪われることとなる。

Commentary

このCGアートは『デビル5』初公開の際に使われたもので、最初に世間に『デビル5』を印象づける最も重要なものでした。フォトリアルになった事と、経験を積んで精鋭な顔つきになったネロの表現は、前作のネロから大きく変わりましたので、品質には自信があったものの、世間でどのような反応があるかが心配でした。「『5』のネロが受け入れられますように!」と祈りながらこのCGアートを制作したのを覚えています。顔アップのCGアートは本気でハリウッドと張り合う気持ちで今できる最高品質を目指して制作しました。フォトリアル・デビル メイクライだ!という我々の本気度が伝わる品質にできたと満足しています。（中岡・永木）



NERO

隻腕時

右腕復活時

スーパーネロ

エクストラカラーコスチューム

魔人ネロ

Design Work デザインワーク

Commentary

前作とはイメージがまったく違い、より男らしく、戦場に出ても違和感のない雰囲気になったと思います。『4』はアニメや当時の日本ゲームの影響が色濃く出た調整になってますが、今現在の3Dの利点や本来の『デビル』の世界観を活かすならこのイメージが正解でしょうね。『4』の時から実写映画への変換イメージは意識してましたが、より理想に近付いたと思います。そのまま映画になってほしい！（吉川）

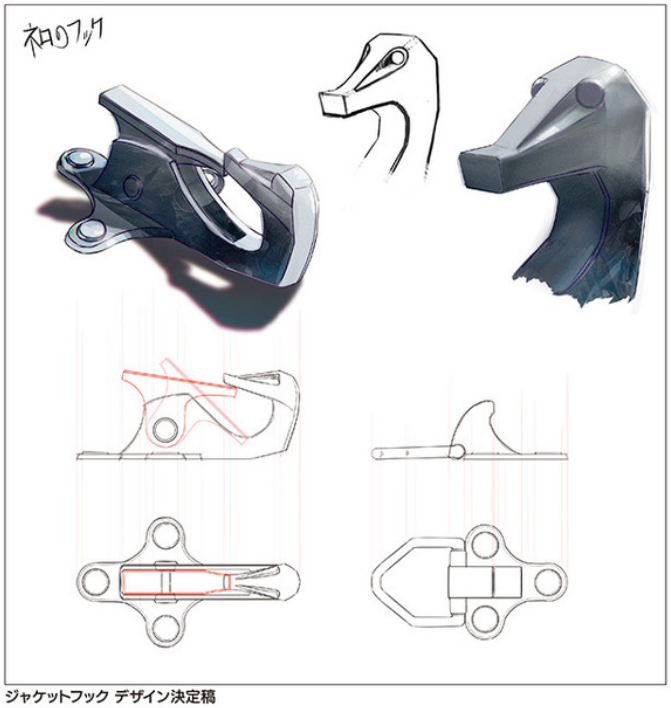
全身 デザイン決定稿1

全身 デザイン決定稿2

全身 デザイン決定稿3（背面）

全身 デザイン決定稿4（背面・ジャケットなし）

ブレスレット デザイン決定稿



ジャケットフック デザイン決定稿

ネックレス デザイン決定稿

ジャケットボタン デザイン決定稿

ジャケットボタン デザイン案

全身イメージ ラフ

若年イメージ ラフ

頭部イメージ ラフ

義手イメージ ラフ

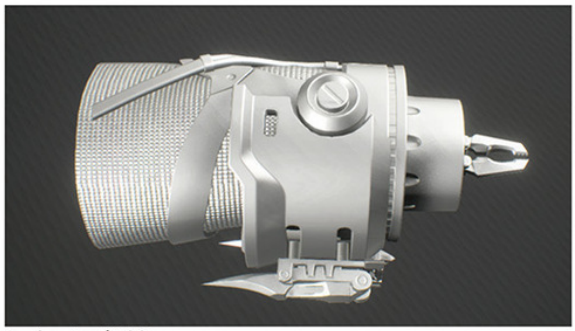
Commentary

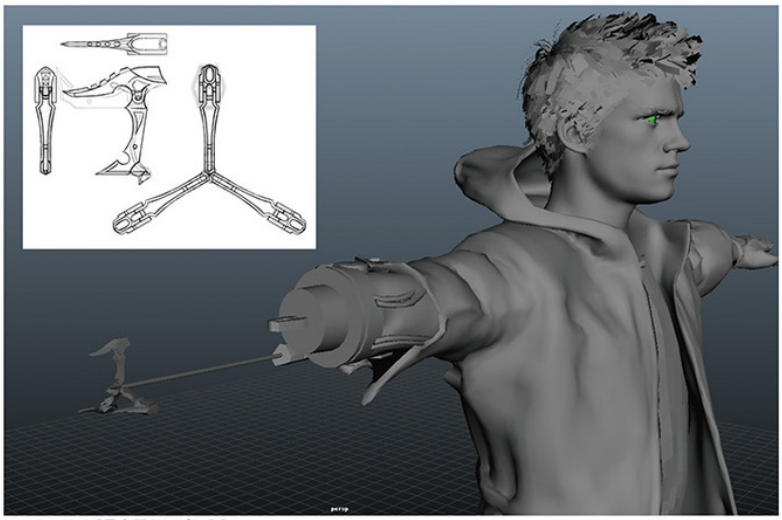
最初期デザイン案。さっぱり短髪がいいと思い適当に描いた最初期の絵です。義手の見た目を悪魔バイオテクノロジー的に処理したくて描いたモノです。（池野）

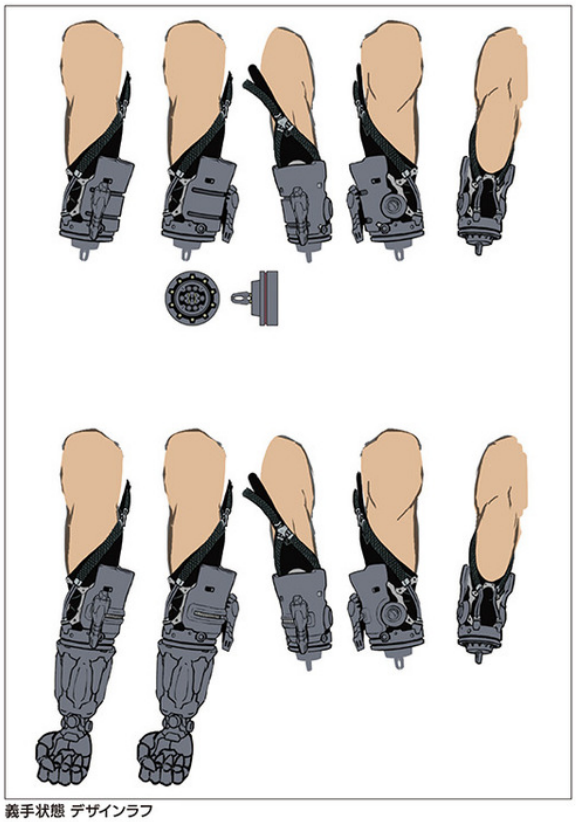
DEVIL MAY CRY V
戦義手　接続部

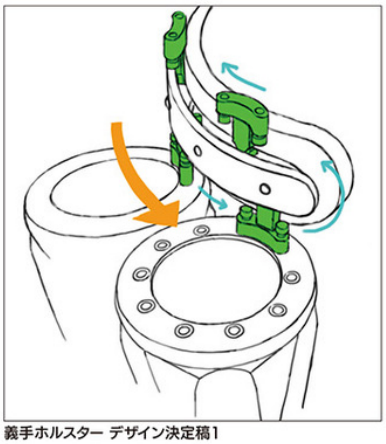
元の腕
回転
コネクター
接続部分
パワーケーブル
肘カバー
ザブマジックハンド
ワイヤーランチャー
2016.3/16

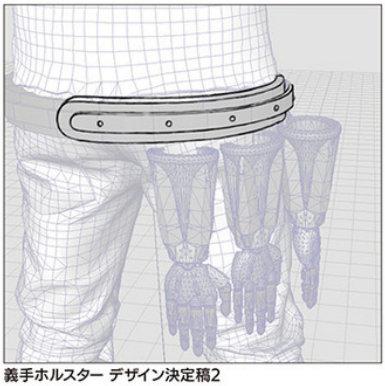
ハーネス デザイン決定稿

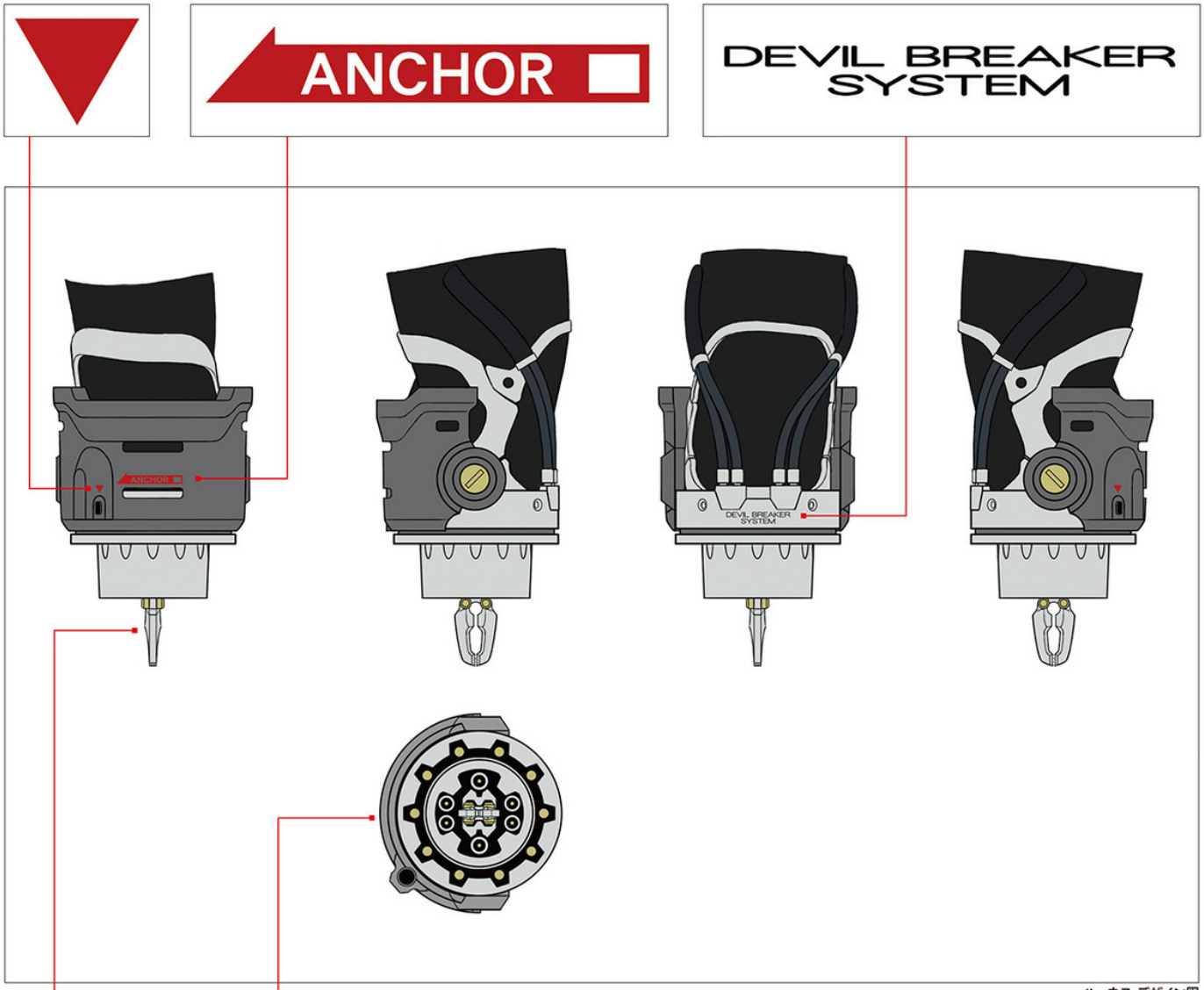

ハーネス サンプルCG


アンカーサイズ見本用サンプルCG

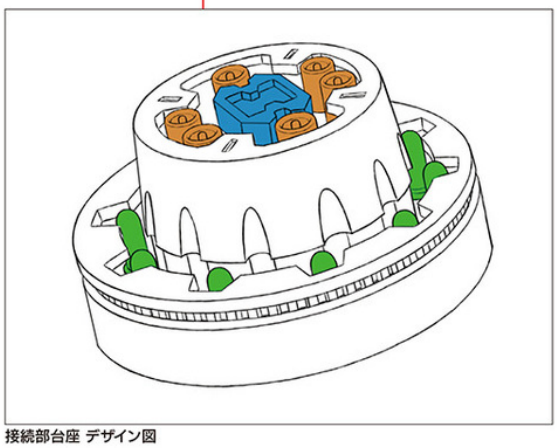

義手状態 デザインラフ


義手ホルスター デザイン決定稿1

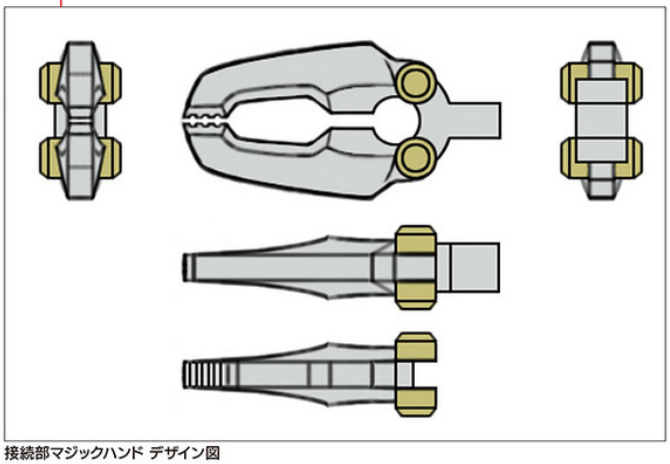

義手ホルスター デザイン決定稿2



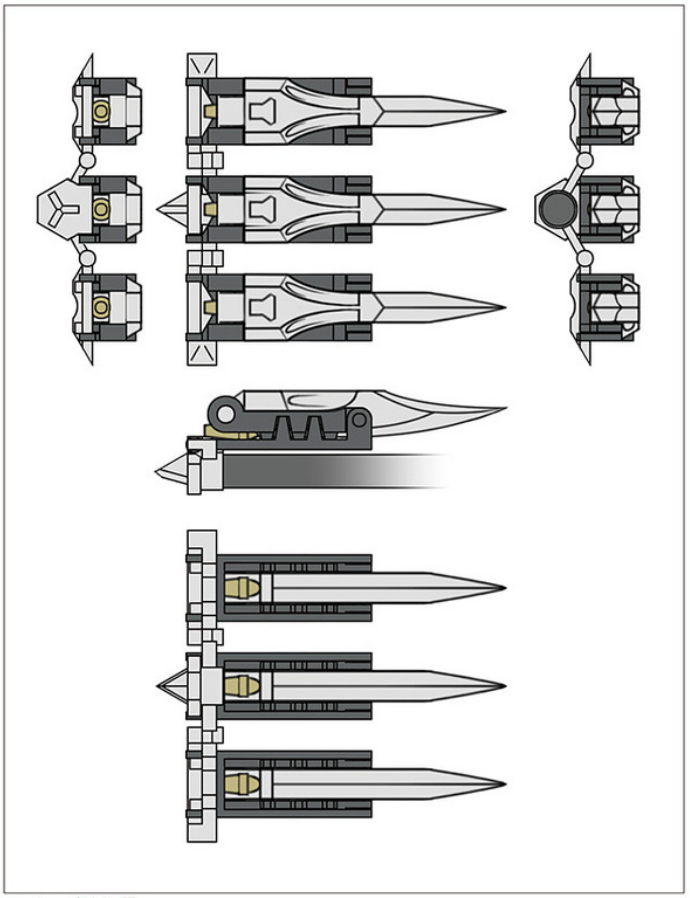
ハーネス デザイン図



接続部台座 デザイン図



接続部マジックハンド デザイン図



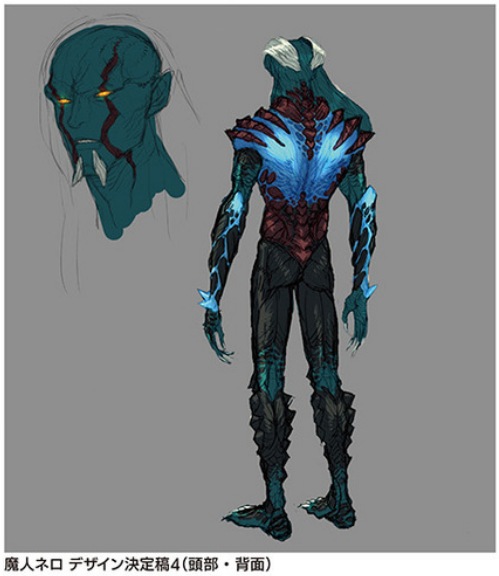
アンカー デザイン図

魔人ネロ デザイン決定稿1

基本的にはボディの質感の流れを引き継ぎつつ、
羽の形状をしている部分には鱗が伸びたようなパーツが
並んでいます。
肩口や手の甲周りはトカゲやワニに見られるような
鱗のサイズのグラデーションが見られ、手は鱗の並びが規則正しく、
肩口・羽の付け根あたりは皮膚っぽい、鱗の融合部分もあります。

魔人ネロ デザイン決定稿2（翼部詳細）

魔人ネロ デザイン決定稿3（翼部変化）



魔人ネロ デザイン決定稿4（頭部・背面）

魔人ネロ 全身ラフ

DANTE

ダンテ

CV：森川 智之

魔族でありながら人間界を救った英雄スパーダと、人間の女性エヴァの間に生まれた半魔の存在。伝説級の強さを誇るデビルハンターであり、便利屋"Devil May Cry"のオーナー。Vの依頼を受け、ネロの閻魔刀（やまと）を奪ったという魔王を倒すために魔界を訪れる。

Commentary

今回のダンテは成長したネロに対し、更に洗練された大人の風格の男となるようにしたいと考えていましたが、スキャンしたモデルさんがまさにイメージどおりで、体格も含め調整の必要が殆どないほど完璧なキャスティングでした。本当に奇跡的な出会いだったと思います。鋭い眼光と、大人の余裕が感じられる笑みで、デビルハンターとしての熟練度を感じさせるアートになるように作りました。（中岡・永木）

DANTE

スーパーダンテ

エクストラカラーコスチューム

魔人ダンテ

真魔人ダンテ

Design Work デザインワーク

Commentary

一流の役者が歳を重ねてさらに渋みが増すように、ダンテの渋さもパワーアップ。実は『4』でも途中でダスターコートでダボダボのシルエットをデザイン段階で試してますが、今回も途中で試してます。ネロとの違いや動いた時のシルエットの変化、これまでハリウッド映画で観てきたイメージを入れたかったのですがなかなか難しい……。最終的には体にフィットしたデザインに。（吉川）

全身 デザイン決定稿1

全身 デザイン決定稿2

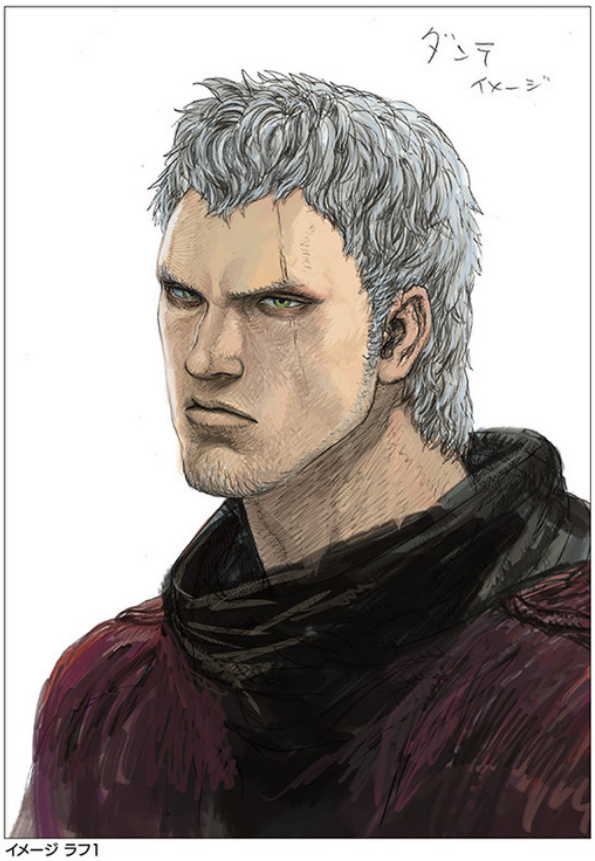
全身 デザイン決定稿（背面）

上半身 デザイン決定稿

背部ボタン・バックル デザイン決定稿

ジャケット デザイン決定稿

長髪時イメージ



イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

イメージ ラフ3

イメージ ラフ4

Commentary

最初期のダンテラフ。世紀末救世悪魔ハンター的なイメージ。荒廃した世界なのでオフローダーなバイカーイメージです。(池野)

全身 ラフ1

全身 ラフ2

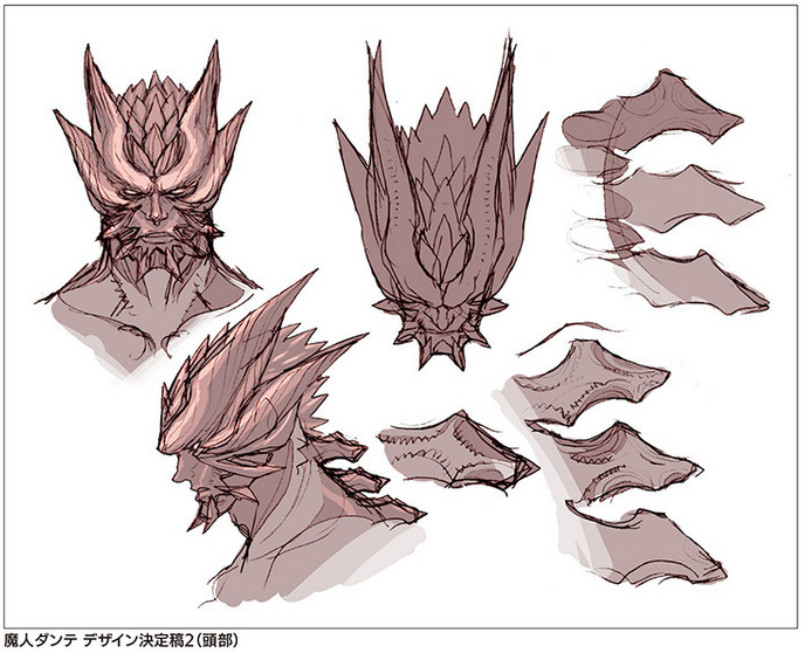
全身 ラフ3

全身 ラフ4

全身 ラフ5

全身 ラフ6(ジャケットなし)

魔人ダンテ デザイン決定稿1



魔人ダンテ デザイン決定稿2（頭部）

魔人ダンテ デザイン決定稿3（翼部）

魔人ダンテ デザイン決定稿4（背面）

魔人ダンテ デザイン決定稿5（背面＋翼）

魔人ダンテ デザイン決定稿6（翼部詳細）

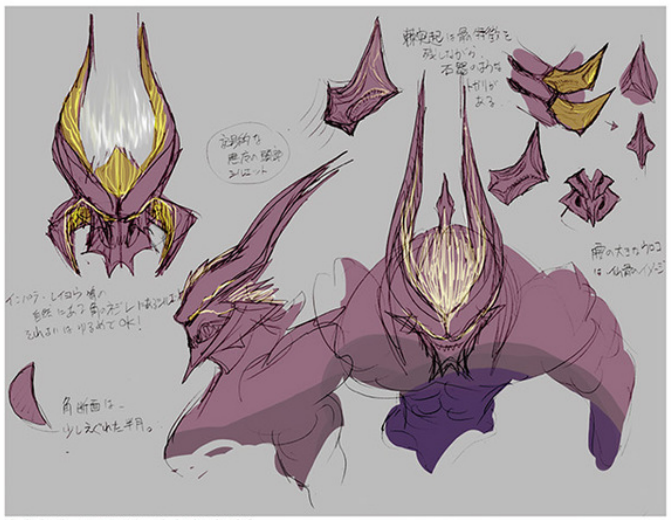
指のセンター、
腱に沿って大きめのウロコ。

ヤモリの足裏+スニーカーの靴底

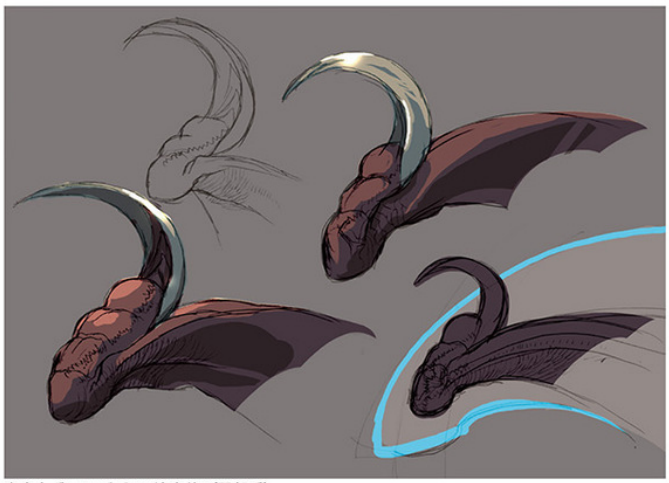
真魔人ダンテ デザイン決定稿1

真魔人ダンテ デザイン決定稿2(翼部)

真魔人ダンテ デザイン決定稿3(頭部)



真魔人ダンテ デザイン決定稿4(頭部)

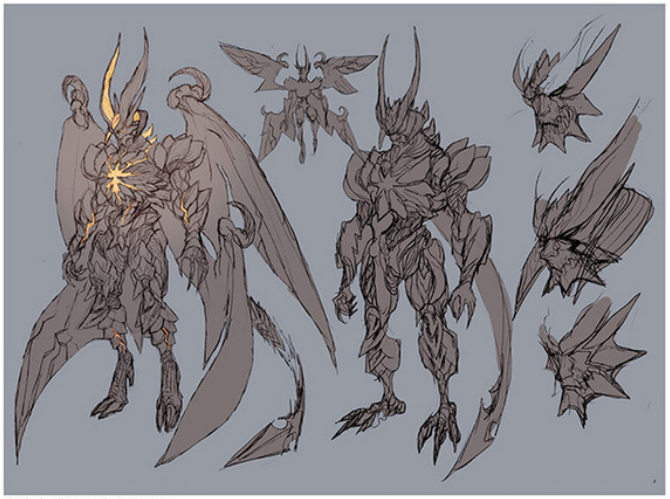


真魔人ダンテ デザイン決定稿5(翼部爪)

真魔人ダンテ 全身ラフ1

真魔人ダンテ 全身ラフ2

真魔人ダンテ 全身ラフ3



真魔人ダンテ 全身ラフ4

真魔人ダンテ 全身ラフ5

真魔人ダンテ 全身ラフ6

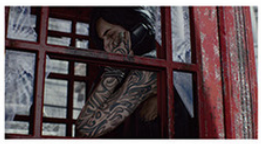
V
ブイ

CV：内山 昂輝

レッドグレイブ市での騒乱が拡大する以前にモリソンを通じてダンテの元を訪ね、ある魔物の討伐依頼を持ち込んだ男。杖と詩集を携え、魔力を秘めたタトゥーを全身に纏っている。本人に戦う力はほとんどないが、3体の魔獣を自在に使役する。

Commentary

Vでスキャンしたモデルさんの顔の造形は、各パーツが大きく、奥行きのある骨格で非常に特徴的な顔でしたが、ゲーム中比較的どのようなシチュエーションでも安定した見栄えを保っていました。本当にCG映えする顔ですね。今回の新キャラとしてネロ、ダンテに負けない圧倒的な存在感をだせたと思いますので、キャスティングは完璧だったと思います。顔アップのCGアートでは、劇中でVがよく見せる独特な笑みで、今作のストーリーと新キャラの裏がある感じを匂わせています。（中岡・永木）



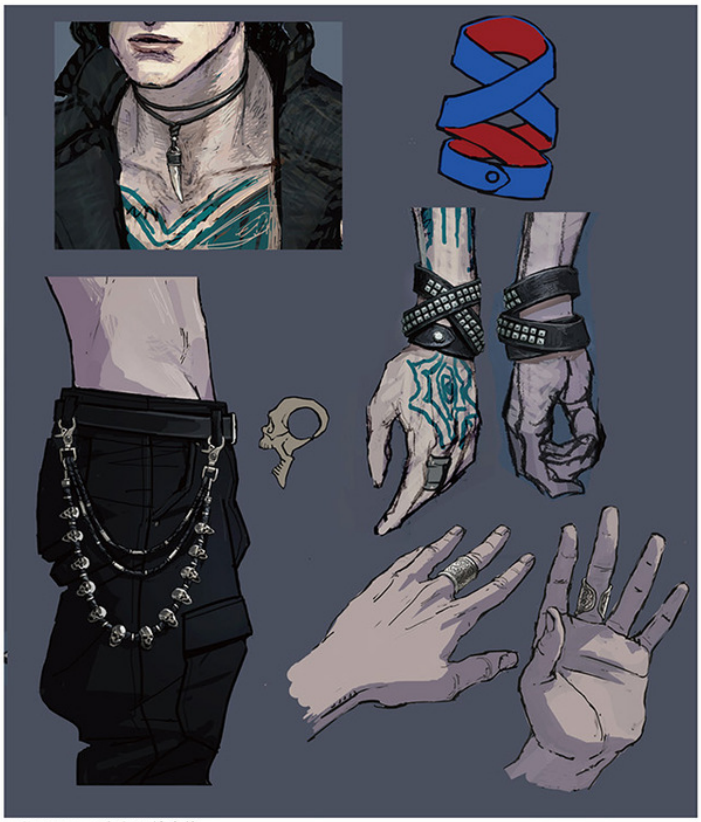
V

スーパーV

エクストラカラーコスチューム

Design Work デザインワーク

全身 デザイン決定稿

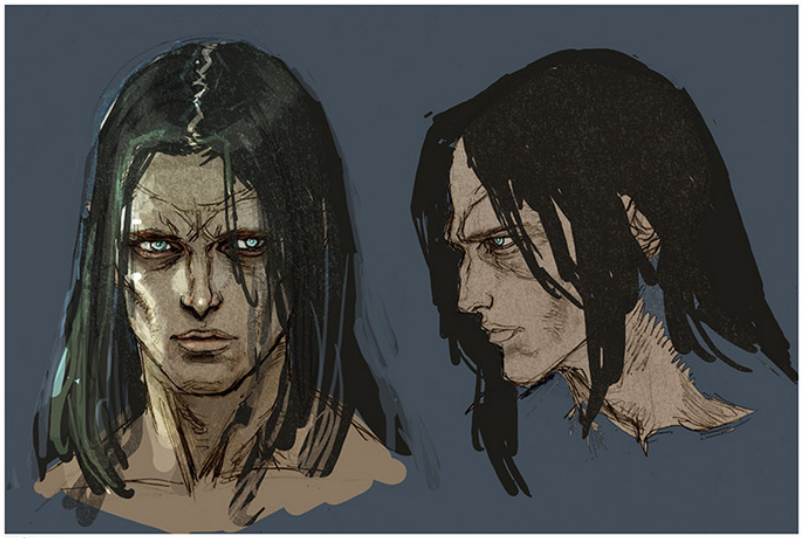


アクセサリー デザイン決定稿

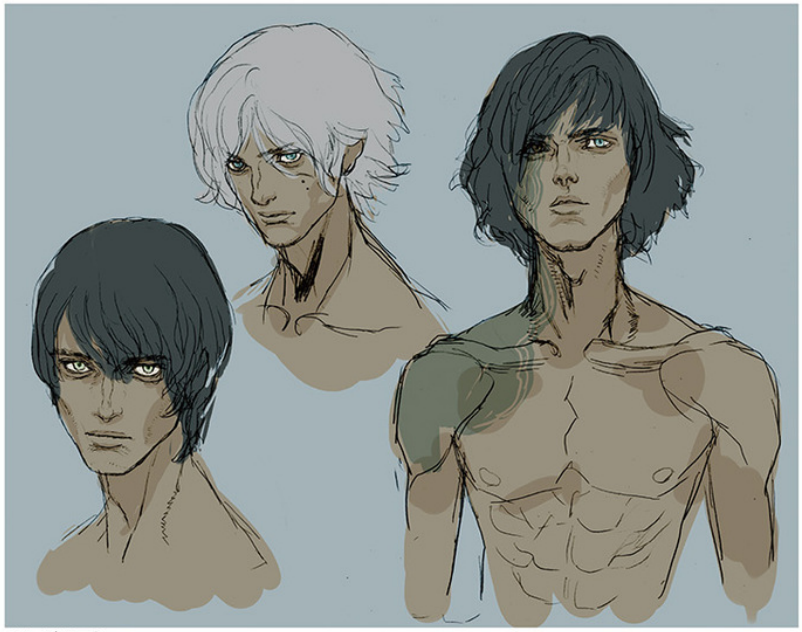
V、3従者 デザイン決定稿

Commentary

新キャラクターはイメージを探る時間も必要になるので苦労しています。デザイン画では最終的に陰のある個性的な雰囲気の男前になってますが、3DモデルのVの顔が本当に素晴らしく、性格や役割に合った無二のイメージに仕上がっていると思いました。事前に役者を指定、確定する場合はイメージを想定できると思うのですが、制作上そういうわけにもいかないので3Dの顔を見たときは感動しましたね。（吉川）



頭部 ラフ



イメージ ラフ2

イメージ ラフ1

Commentary

最初期のVネタ。伊津野ディレクターは男で行くと決めてましたが、反発するのも仕事なので女性で描きました。タトゥーや髪の色抜けはこの頃に決まった気がします。（池野）

全身 ラフ1

全身 ラフ2

全身 ラフ3

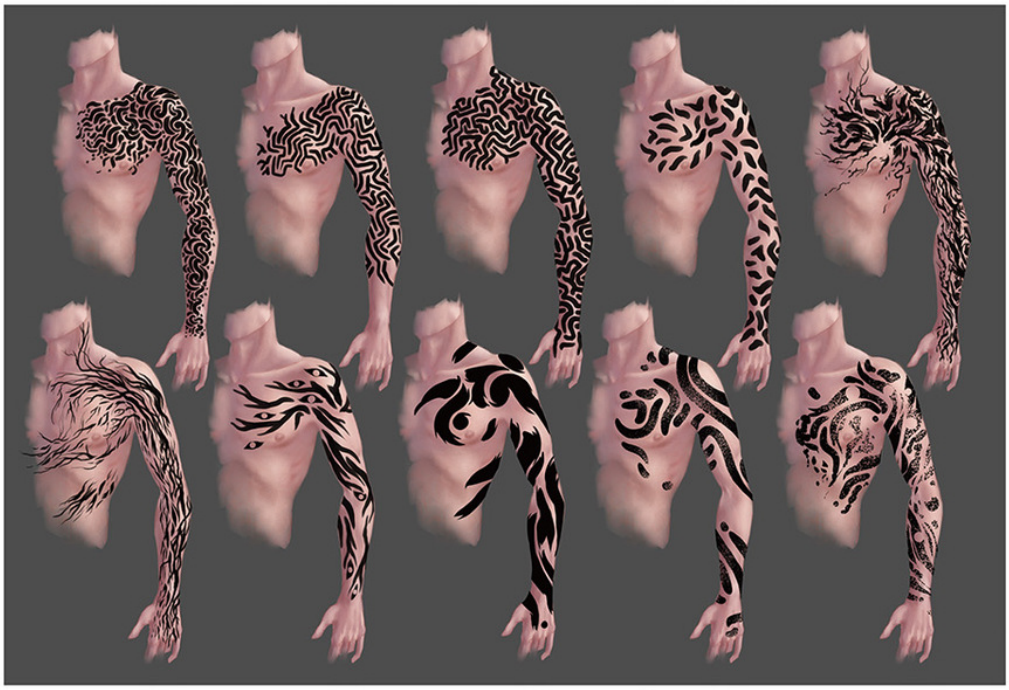
全身 ラフ4

タトゥー デザイン決定稿

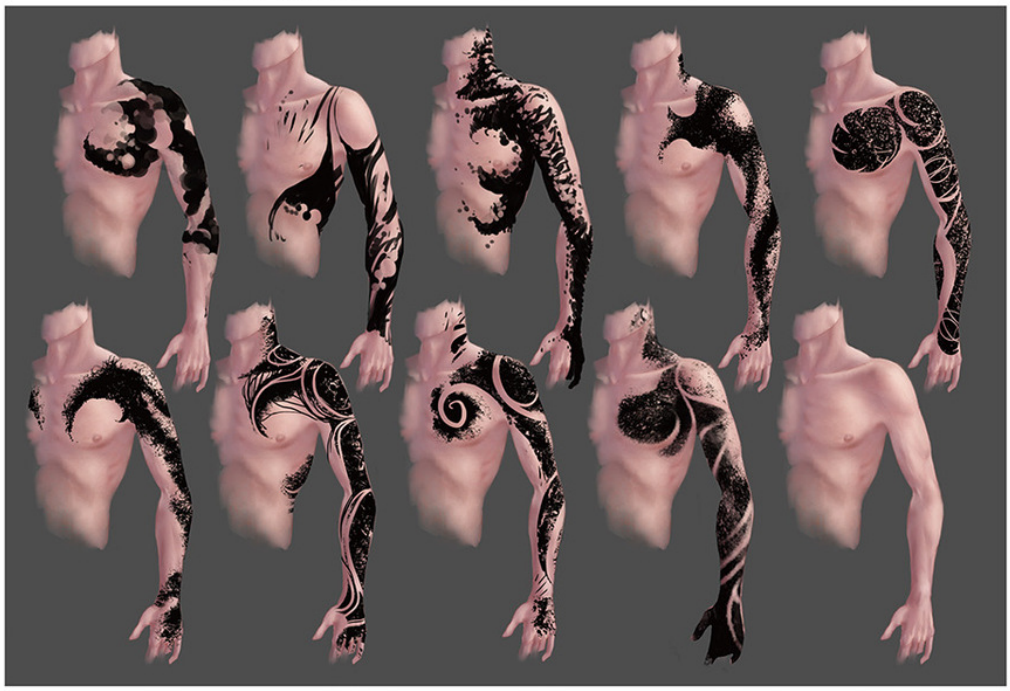
タトゥー デザイン案1

Commentary

最初に首、腕と胸のデザイン依頼を貰いましたが、一瞬しか見えない裸上半身シーンのために、背中込みの入れ墨のデザインを考え直しました。開発の終盤で全部のテクスチャを手で直さないといけなかったのですが、各部位のつながりを保ったままデザインのブラッシュアップを行うのは結構大変でした。（ドラウデ）



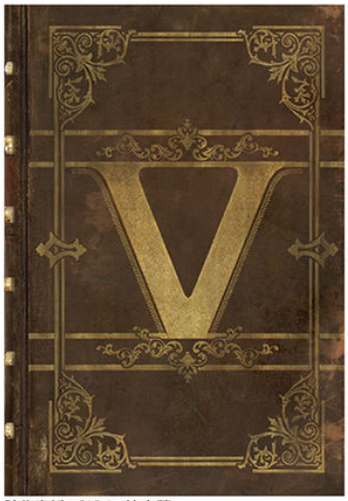
タトゥー デザイン案2

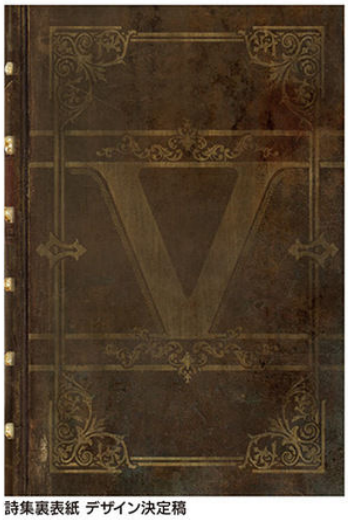


タトゥー デザイン案3

ひび割れ表現 決定稿

詩集 デザイン決定稿


詩集表紙 デザイン決定稿


詩集裏表紙 デザイン決定稿

詩集ページ デザイン決定稿1

詩集ページ デザイン決定稿2

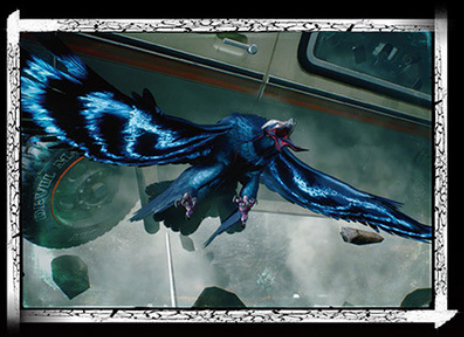
詩集ページ デザイン決定稿3

詩集ページ デザイン決定稿4

GRIFFON
グリフォン

CV：志村知幸

Vと行動をともにする悪魔。大型猛禽の姿をしており電撃を自在に操る。ほかの2体とは違い、言葉で他者とコミュニケーションをとることができる。



Commentary

モンスターですが一応プレイヤー側のキャラクターで、狂言回しの役割もあるのでスマートさと見た目に好まれる印象を意識しています。カラスは見た目は黒ですが、構造色といわれる色で青や紫の色を反射して淡く虹色に輝きますので彼にも採用しています。3Dが美しいですね。顔は以前のグリフォンをすごく男前に。（吉川）

SHADOW
シャドウ

Vが使役する悪魔の1体。四足魔獣が基本形だが、姿を自由自在に変化させられる。Vの指示によって刃や針に変形しつつ、対象を容赦なく攻撃する。

Commentary

かなりシンプルですが、多彩な変化のギャップもあるので3体のバランス的には黒豹そのものの美しさが活きて良いですね。『4』の時に意識的に魔人の羽に指紋のような、いわゆるチューリングパターンを入れて記号的に使うようにしてたんですが、共通のデザイン派生を上手く使えたと思います。〇デ〇やクァ〇〇が大好きなのでシャドウも大好物。余談ですが本物の黒豹も真っ黒ではなくちゃんと豹柄の模様があるんですよ。（吉川）

NIGHTMARE
ナイトメア

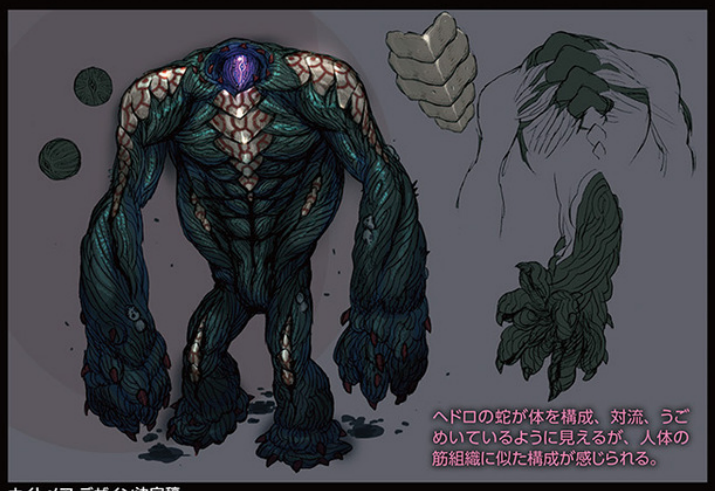
Vが力を解放して呼び出す悪魔。ほかの2体と比べ明確な意思はあまり感じられず、破壊衝動にしたがい強力なパンチや光線照射によって暴れ回る。

Commentary

以前のデザインイメージもあって、最初はもっと塊感を意識してデザインしていたのですが今の形に。流体ボディのイメージから微生物やナマコ、ヒザラガイ、クマムシなどをモチーフにしつつ、人体イメージを融合させたゴーレム感にたどり着きました。（吉川）

Design Work
デザインワーク

グリフォン デザイン決定稿



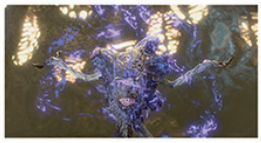
ナイトメア デザイン決定稿

VERGIL

バージル

CV：平田広明

英雄スパーダの血を引く半魔であり、ダンテの双子の兄。かつてダンテとの対決に敗れて魔界へと堕ちたが、その後、悪魔と人間を分かつ力を持つ閻魔刀を用い、自らの悪魔の部分だけを斬り出す。その行動はすべてダンテとの再対決を熱望してのことである。



Commentary

今回スキャンしたモデルさんのキャスティングはどれも完璧と思えるものでしたが、個人的に最も新しい魅力で既存キャラを再構築できたのはバージルだと思います。発売直前まで公開されなかったキャラなので、自信作だっただけに公開されるのが非常に待ち遠しかったです。バージルの威厳や気高さといったイメージをまさに体現したＣＧアートにできたと思います。（中岡・永木）

VERGIL

ローブ姿

エクストラカラーコスチューム

魔人バージル

Design Work デザインワーク

Commentary

ネロやダンテよりもイメージ的にはファンタジックで異世界観が強くても大丈夫なキャラクターなので、気分的には楽しんでデザインできました。インナーのジップ周りや蛇腹感がいいですね。アクター用のオートクチュールの話もあって無茶しすぎないようにと言われた記憶がありますが、いつもどおり進めていたような……。（吉川）

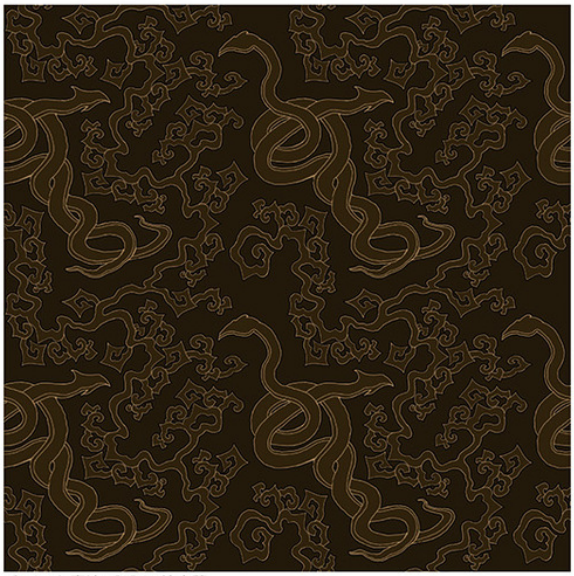
全身 デザイン決定稿1

全身 デザイン決定稿2（背面）

全身 デザイン決定稿3（ジャケットなし）

全身 デザイン決定稿4（背面ジャケットなし）

ボタン デザイン決定稿


ジャケット裏地 デザイン決定稿

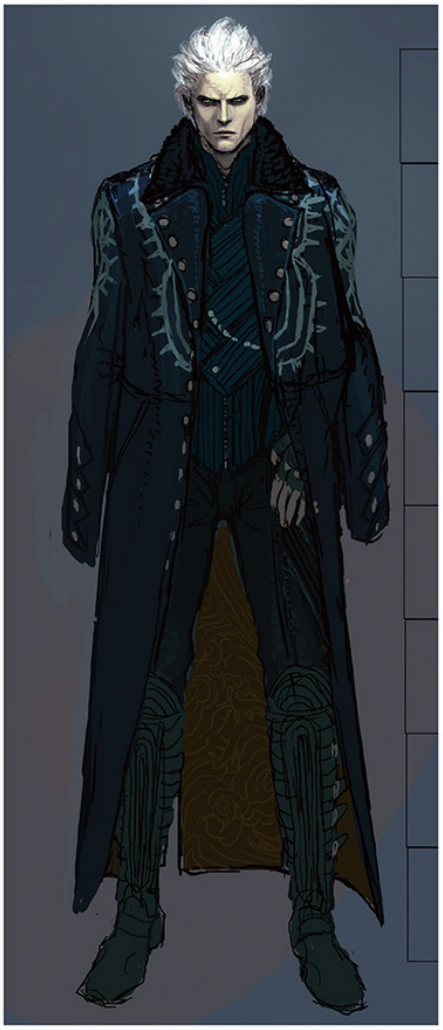
ローブ姿 デザイン決定稿

ひび割れ表現 デザイン決定稿

全身 ラフ1

全身 ラフ2

全身 ラフ3


全身 ラフ4

魔人バージル デザイン決定稿1

魔人バージル デザイン決定稿2（頭部）

魔人バージル デザイン決定稿3（翼部）

鎖骨肩甲骨に沿って
垂れ(ヒレ)があります。
可動して肩の動きを妨げません。

翼の爪はカマキリや猫の爪のように
折りたたまれています。

細かい鱗は
鱗のトップに山があり、
ラインが見えます。

ピラルクの鱗を厚くして、
層が目立つようなイメージ。

トゲはモモトニ。

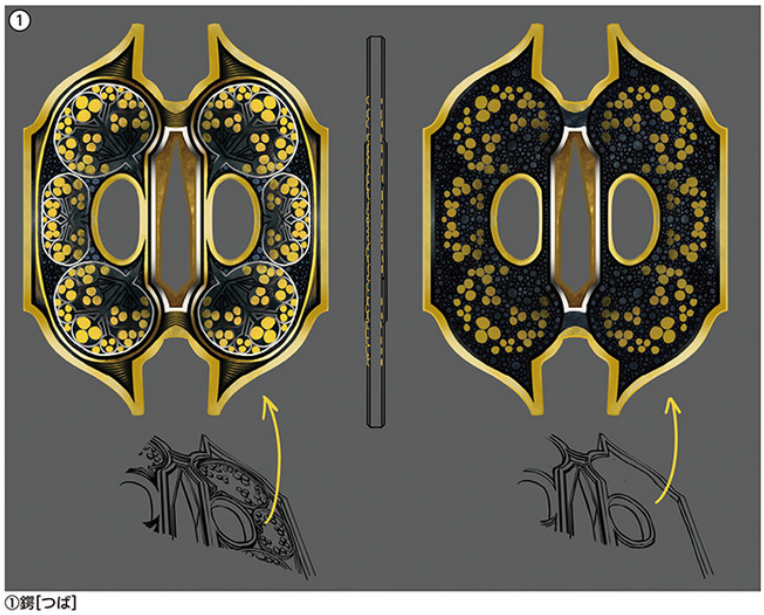
スリットのある甲羅、
半光沢の日本の甲冑のような。

魔人バージル デザイン決定稿4(部位詳細)

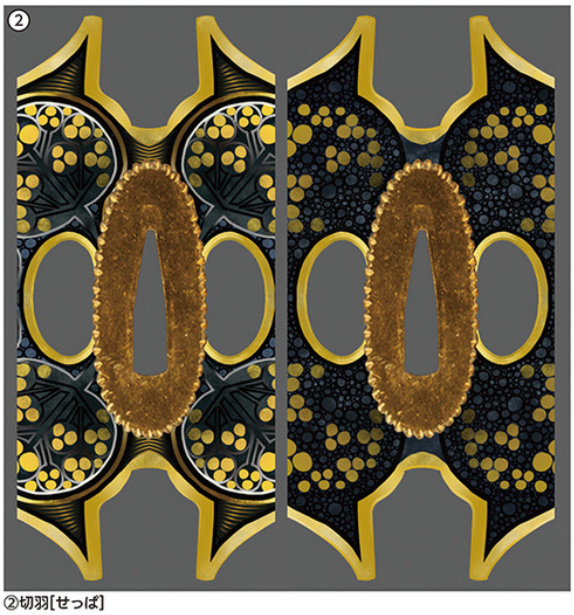
魔人バージル ラフ1

魔人バージル ラフ2

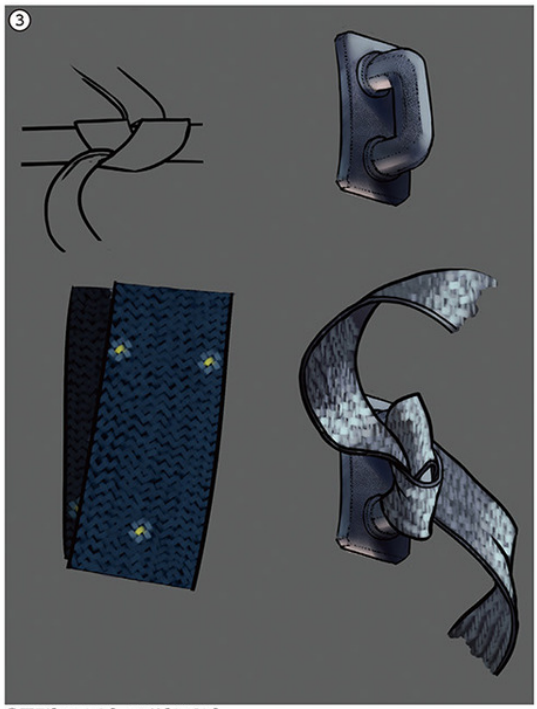
閻魔刀 デザイン決定稿



①鍔[つば]



②切羽[せっぱ]

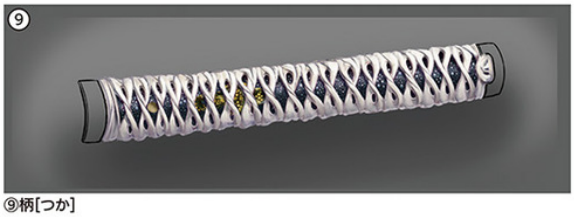


③栗形[くりかた]・下緒[さげお]

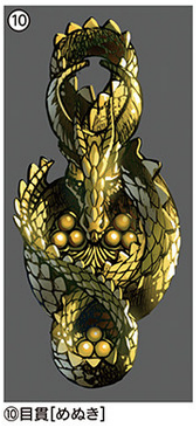
④鯉口[こいくち]

⑤鎚[はばき] ⑥縁[ふち] ⑦頭[かしら]

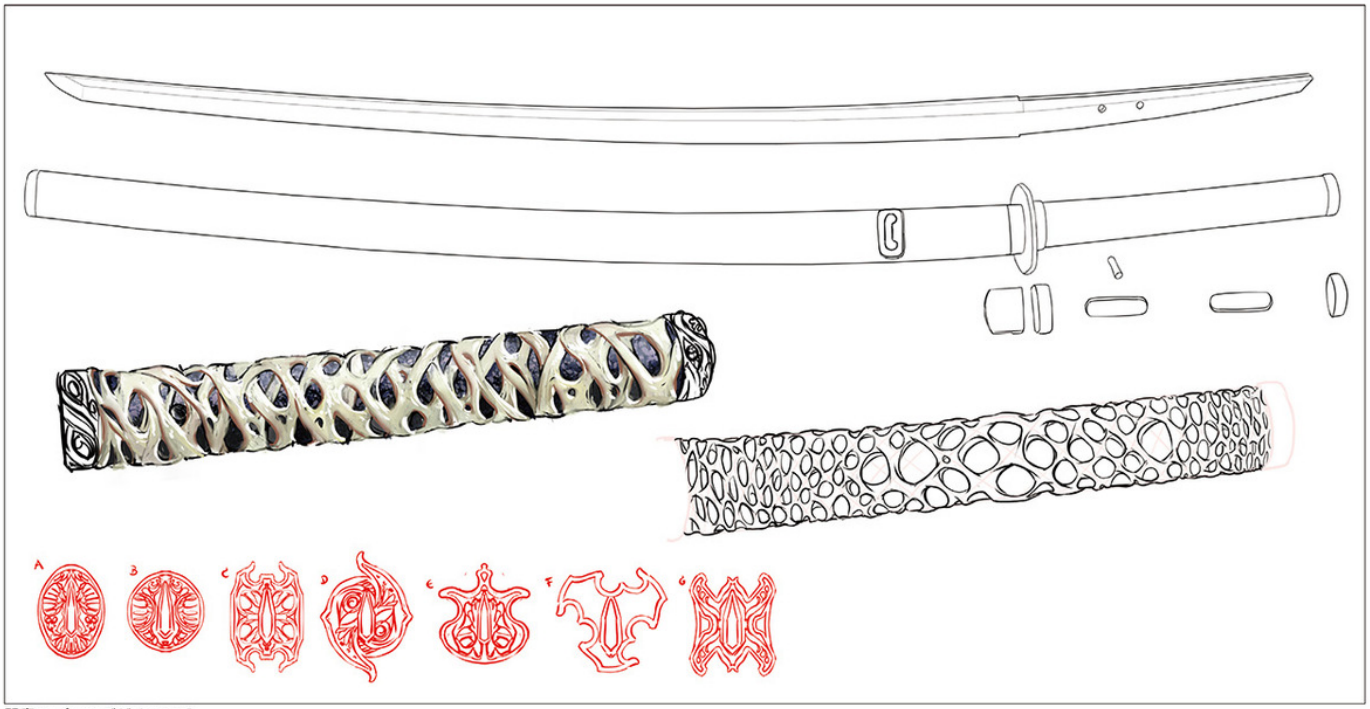
⑧鐺[こじり]



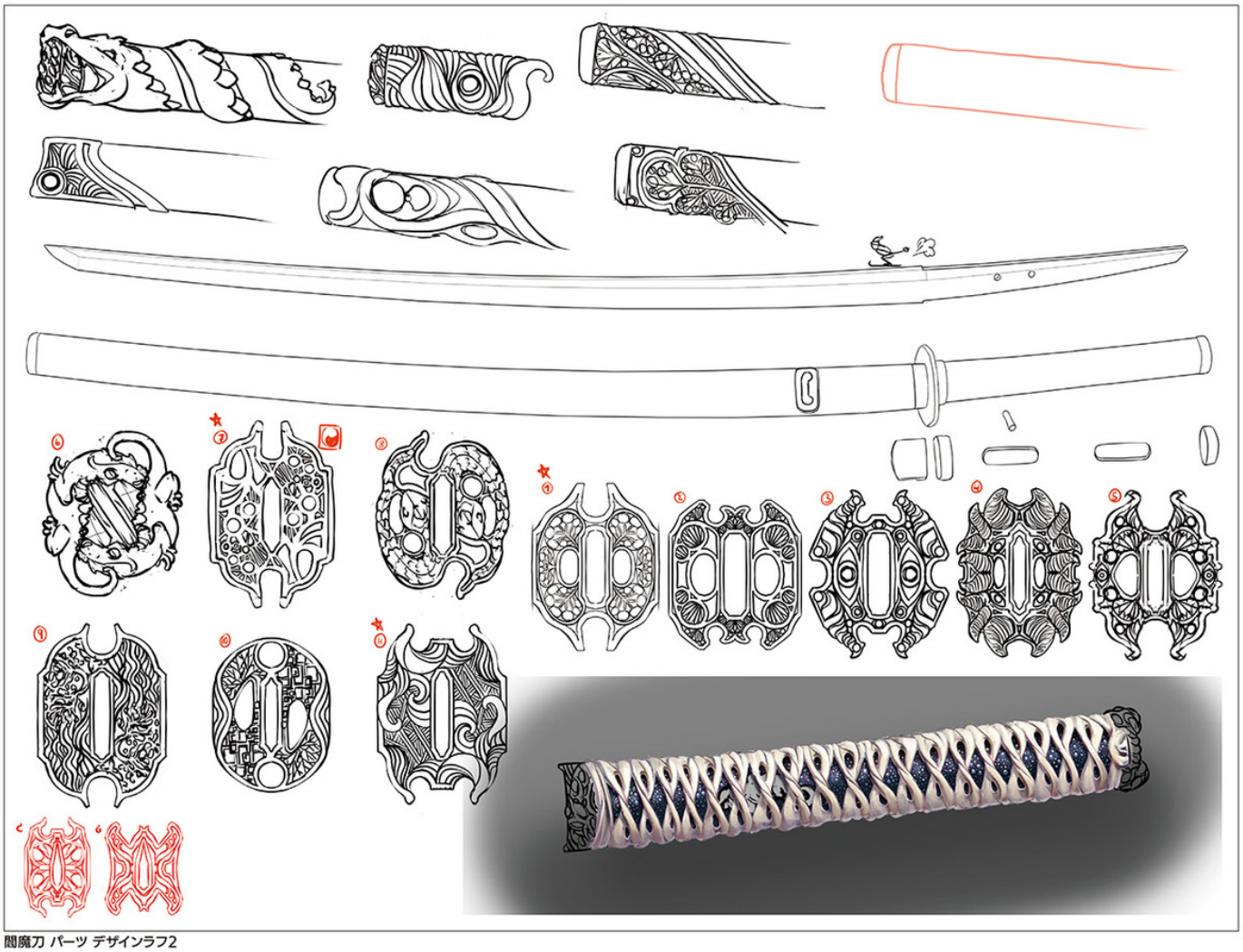
⑨柄[つか]



⑩目貫[めぬき]



閻魔刀 パーツ デザインラフ1



閻魔刀 パーツ デザインラフ2

Commentary

閻魔刀のデザイン時はフラクタルについて色々勉強しましたね。特にシェルピンスキーのギャスケットが気になりました。そこで、三角形のドットパターンが生まれ、それをベースとしてデザインを考えました。 後は、細かいですが、ハンドルの質感は悪魔肌をイメージしてデザインしています。(ドラウデ)

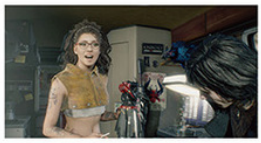
NICO ニコ

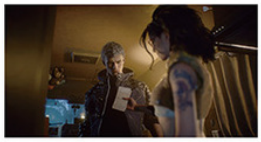
CV：Lynn

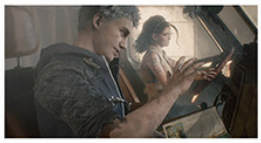
一流の武器職人（ガンスミス）、ニール＝ゴールドスタインを祖母に持つ女性。自らを武器アーティストと称し、"Devil May Cry"のメカニックとしてネロと行動を共にしている。隻腕となったネロのために「デビルブレイカー」を考案した人物である。

Commentary

ニコは表情豊かなキャラできっとクリアした人は好きになってくれるのではないでしょうか。そのキャラの魅力を引き立てるために、このアートではニコだけふざけてカメラ目線になってくれないという設定でこの表情になっています（←僕の個人的な設定なのですが）。舌を出したり変顔をさせたりしましたが、結果これに落ち着きました。顔アップのアートでは、今回、ここまで特徴的な表情が再現できる精度の高いフェイシャルリグだぞ！というテックデモ的な要素も含め、ニコの魅力演出にチャレンジした表情です。どうでしょうか。（中岡・永木）







整備中

作業中

nico

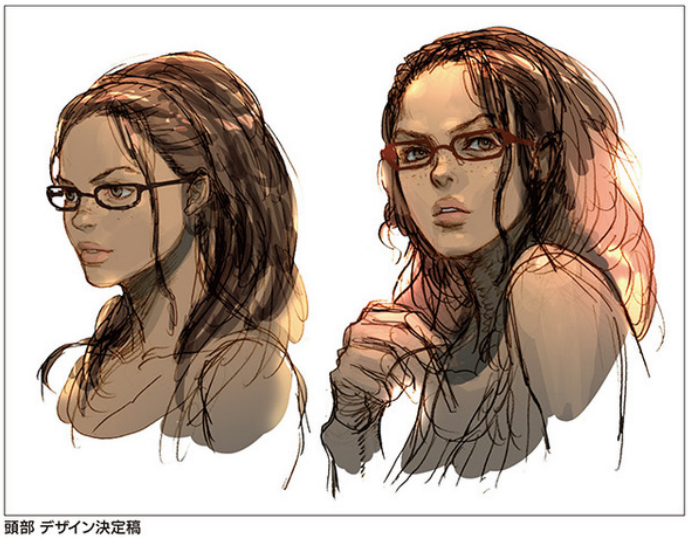
エクストラカラーコスチューム

Design Work デザインワーク

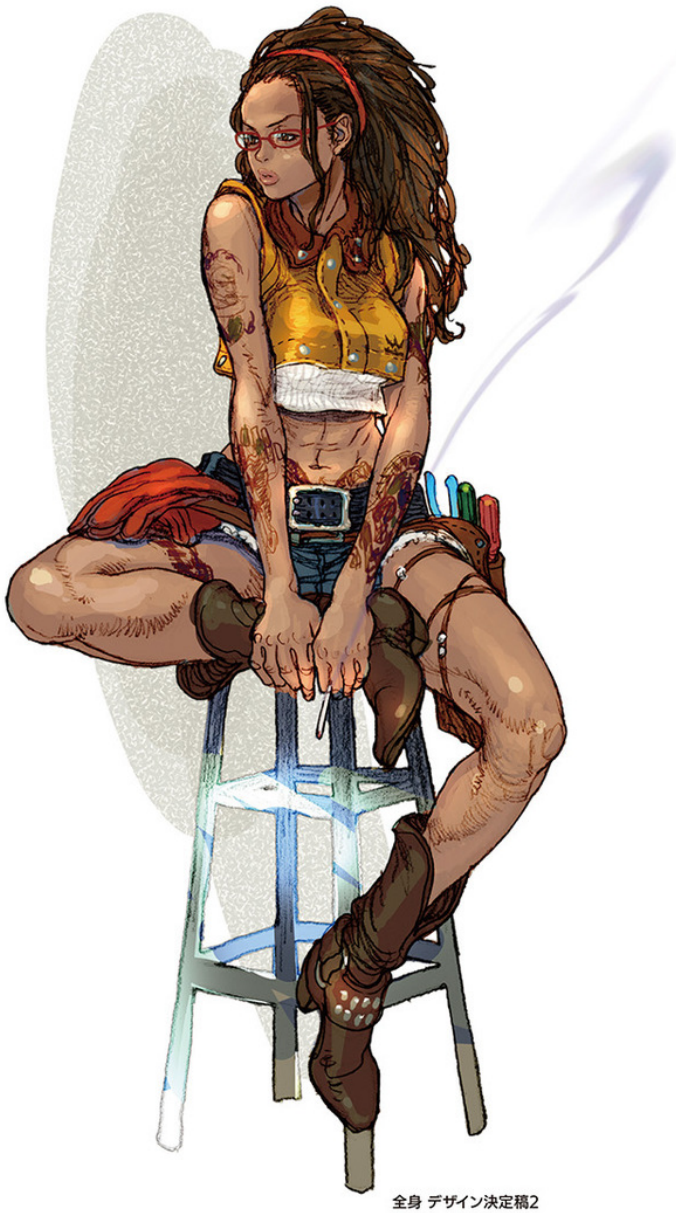
Commentary

描きはじめはもっとあっさりした作業服からスタートしてますが、現場からの情報が密になるとともに今の形に。同時に溶接工の防護服に胸の下からセパレートするデザインがあるのを知っていたのでコレだっ!と。(こんなにコンパクトではないですがw)どこかで使えたらと以前から考えてたので組み込めて良かったです。すごく良い……。(吉川)

全身 デザイン決定稿1



頭部 デザイン決定稿



全身 デザイン決定稿2

全身 ラフ1

全身 ラフ2

全身 ラフ3

全身 ラフ4

Commentary

銃器だけでなく悪魔バイオテクノロジーでの兵器開発ってことで白衣っぽくしていますが、ピタピタにもほどがありますね(゜Д゜)（池野）

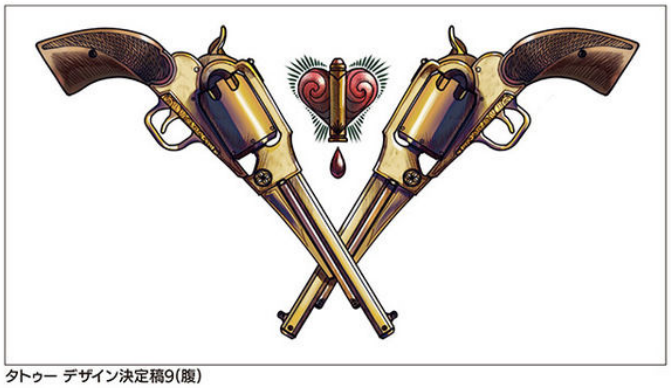
タトゥー デザイン決定稿1(左肩)

タトゥー デザイン決定稿2(右腕)

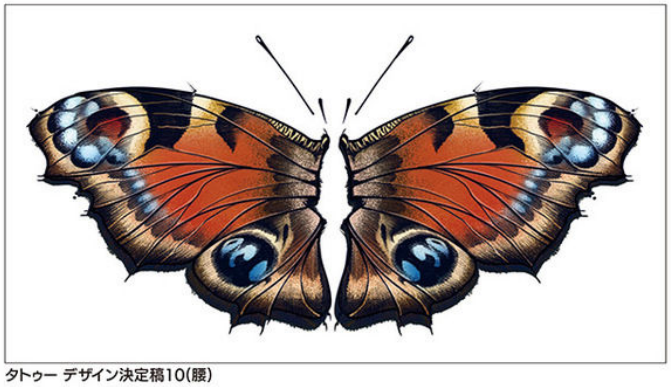
タトゥー デザイン決定稿4
(クローバー :左耳裏、右腕/ダイス:右手首)

タトゥー デザイン決定稿5
(星:右腕/蝶:左脛)

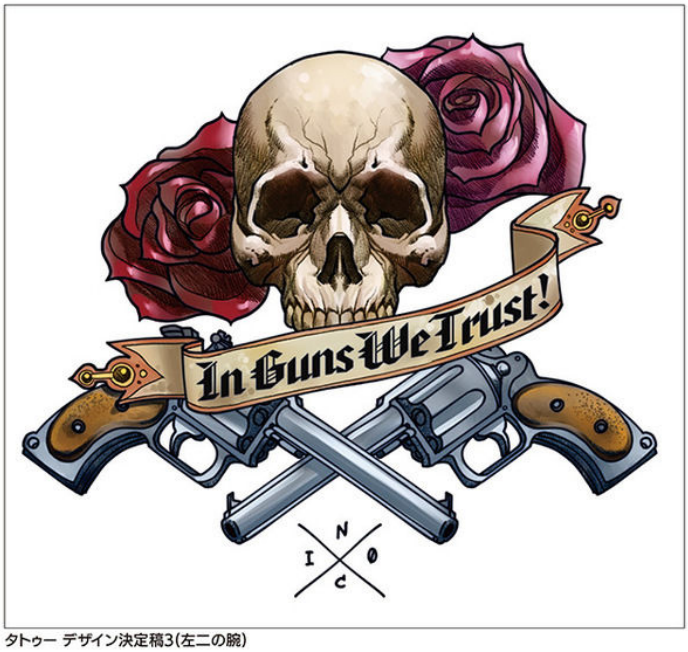
タトゥー デザイン決定稿8(右腿)



タトゥー デザイン決定稿9(腹)



タトゥー デザイン決定稿10(腰)

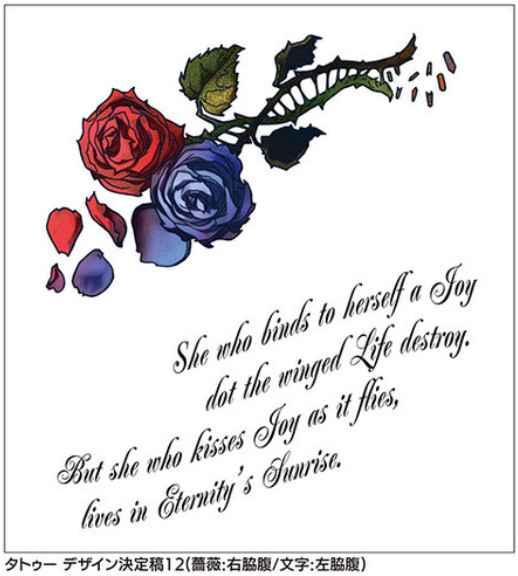


タトゥー デザイン決定稿3(左二の腕)

タトゥー デザイン決定稿6(左二の腕)

タトゥー デザイン決定稿7(右手首)

タトゥー デザイン決定稿11(左腕)



タトゥー デザイン決定稿12(薔薇:右脇腹/文字:左脇腹)

タトゥー デザイン決定稿13(右脇下)

タトゥー デザイン決定稿14(右腕)

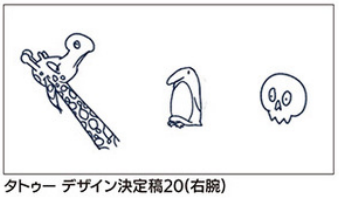
タトゥー デザイン決定稿15(右手首)

タトゥー デザイン決定稿16(右腕)

タトゥー デザイン決定稿17
(LOVE:左手指/HATE:右手指)

タトゥー デザイン決定稿18(左手甲)

タトゥー デザイン決定稿19(右肩)



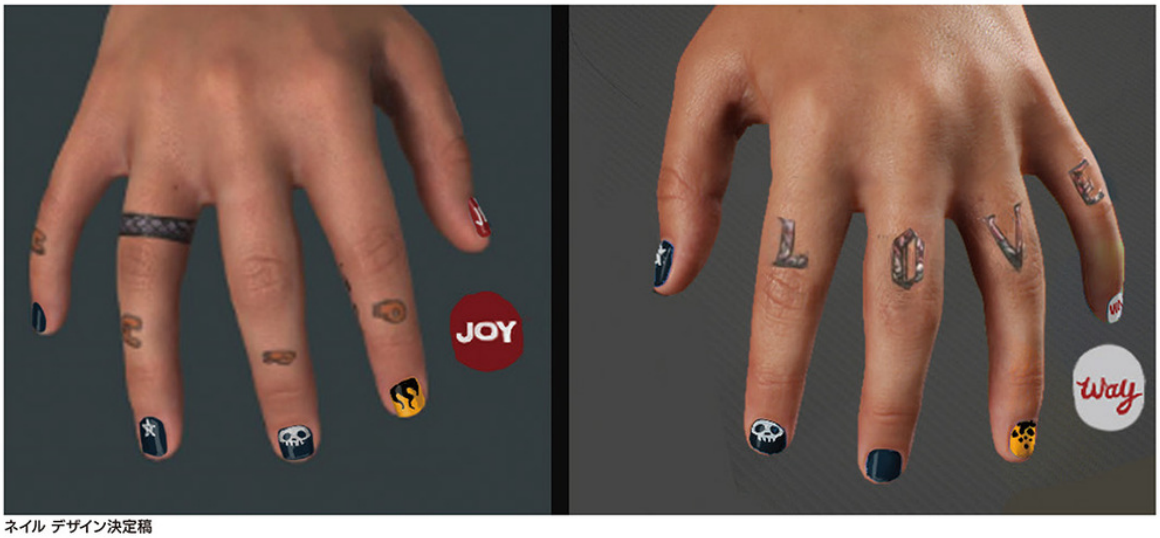
タトゥー デザイン決定稿20(右腕)

タトゥー デザイン決定稿21(右腕)

未使用タトゥーデザイン

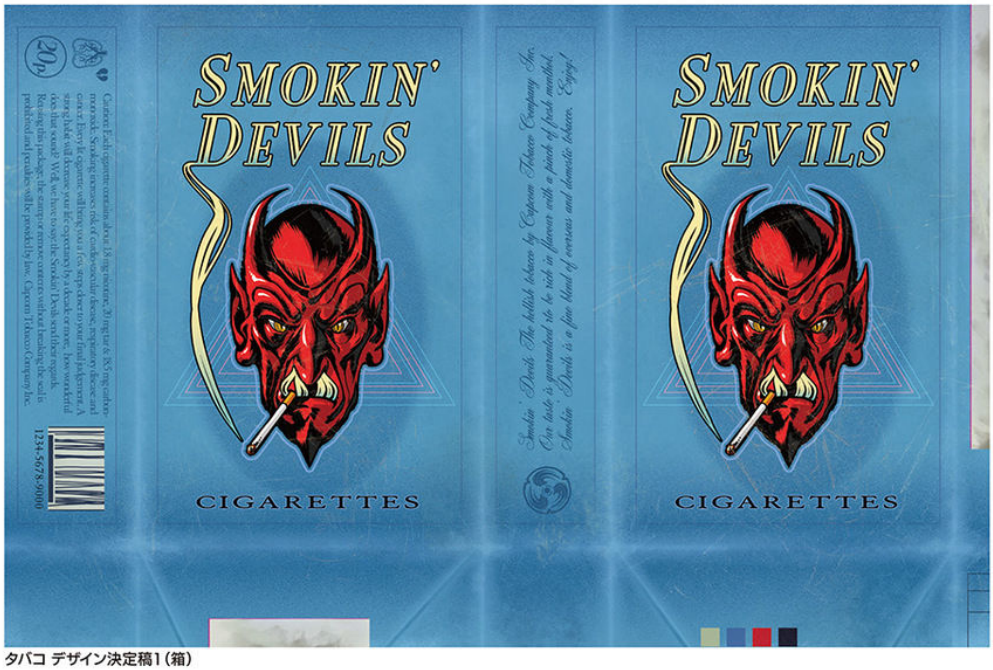
Commentary

社員の新年会で同僚と話した際「ニコの入れ墨をデザインした人だれやろ？　バカっぽい絵やな」と言われましたが、私はとても喜びました。ニコというキャラクターのテイストに関して(そんな入れ墨を思い付きで入れるような)呑気な雰囲気を伝えたかったので、合格だなと思いました。実は、開発中に提案したデザインでは白い竜の周りにバラが散っているような派手な物も書きましたが、やはりバカっぽすぎたみたいです笑(ドラウデ)



ネイル デザイン決定稿

ネイル デザイン案

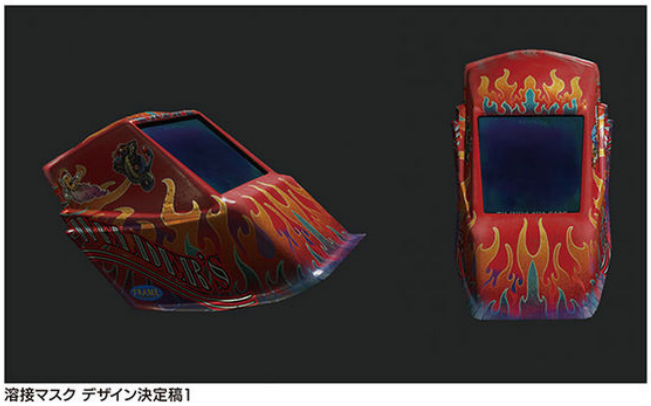


タバコ デザイン決定稿1（箱）

タバコ デザイン決定稿2（封）

オイルライター デザイン決定稿

オイルライター デザイン案


溶接マスク デザイン決定稿1

溶接マスク デザイン決定稿2

LADY
レディ

CV：折笠 富美子

重火器を駆使するデビルハンター。過去のとある事件でダンテと知り合った。厄介な仕事は人に押しつけて仲介料だけ搾取するなど、抜け目ない性格。

Design Work
デザインワーク

全身 デザイン決定稿1

全身 デザイン決定稿2
（ブランケット姿）

全身 ラフ

エクストラカラーコスチューム

Commentary

デザイン初期は世紀末感が強かったのでクリンナップ。清潔感と色の組み合わせで元々あった制服などのイメージも再構築。爆風とか考えるとゴーグルとか必要ですよね……。ラフの顔が結構かわいく描けてます。（吉川）

TRISH
トリッシュ

CV：田中 敦子

かつてはダンテと敵対した悪魔。ダンテに命を救われたことをきっかけに、相棒のような関係となる。美麗な容姿はダンテの母エヴァと酷似している。

Design Work
デザインワーク

エクストラカラーコスチューム

全身 デザイン決定稿

Commentary

『4』から大きくイメージは変えずにまとめています。彼女はデビル世界におけるアニマ的な存在だと思うので、今後も不変でありながらも時代に合わせて美しく可愛くあってほしいですね。（吉川）

MORAISON
モリソン

CV：大塚明夫

ダンテと長年付き合いがある情報屋。悪魔絡みのさまざまな仕事をダンテに斡旋しており、Vからの依頼も彼を通して"Devil May Cry"に紹介された。

Design Work
デザインワーク

全身 デザイン決定稿1

全身 デザイン決定稿2

全身 デザイン決定稿3（帽子なし）

頭部 デザイン決定稿

Commentary

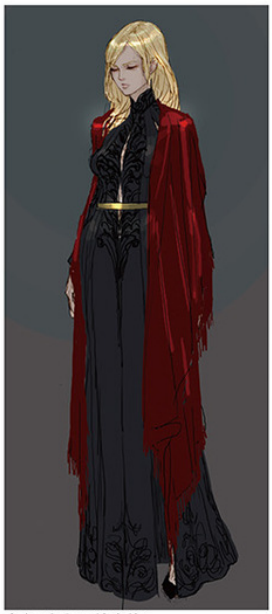
現代イメージに合わせながらもどこか古風で異世界な感じもでればと思い、コートやベストのデザインの調整もしています。このあたりは『4』の延長でもありますね。ハリウッド映画でも黒人の方が演じる役は大好きなのでもっと研究したいですね。（吉川）

EVA
エヴァ

CV：田中敦子

伝説の魔剣士スパーダの妻で、バージルとダンテ兄弟の母親。兄弟がまだ幼い頃、スパーダへの復讐を目論む魔帝ムンドゥスの手によって命を奪われた。

Design Work
デザインワーク



全身 デザイン決定稿1

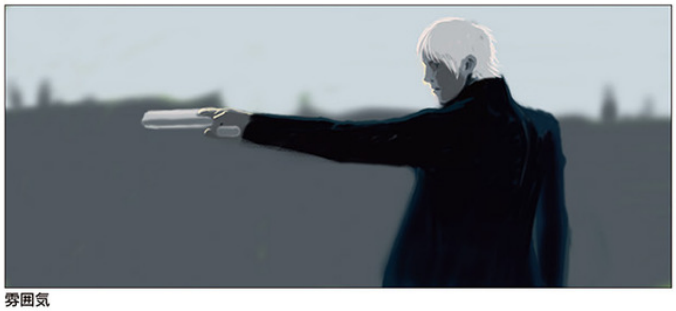
全身 デザイン決定稿2（ガウンなし・背面）

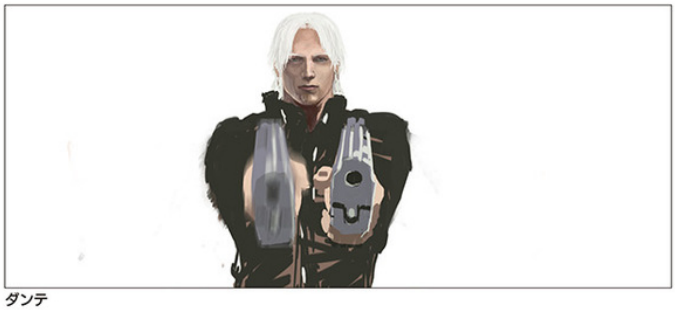
ブレスレット（未使用）ラフ

Commentary

基本設定に忠実にデザインをまとめています。彼女は人間ですが神や悪魔につりあう何かがあったのかもしれません。黒と赤の組み合わせは意志の強さや力を感じさせ、髪や飾りの金は特別感や不変、永遠を感じさせます。（吉川）

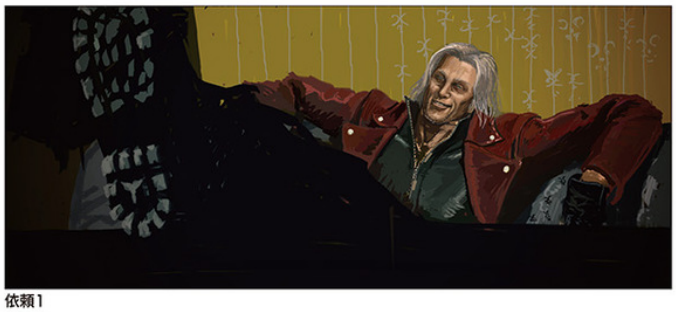
Character Concept Art キャラクターコンセプトアート

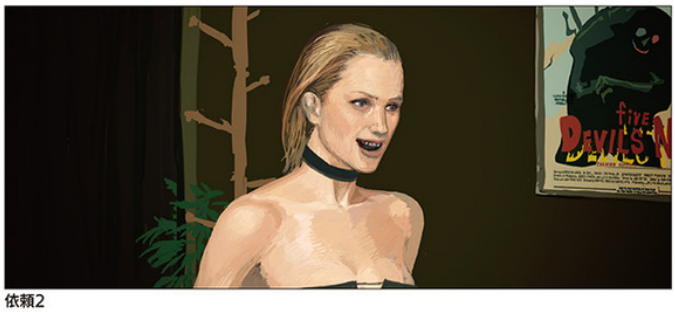

雰囲気

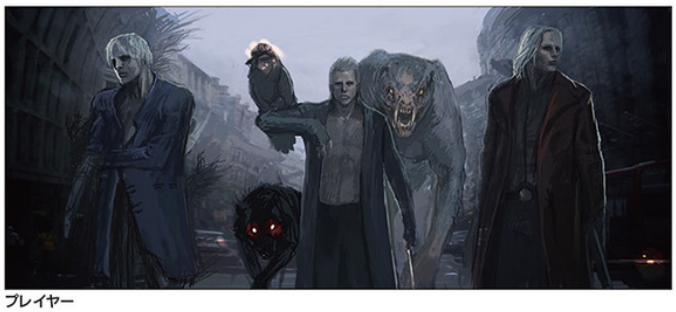

ダンテ

ダンテ正面

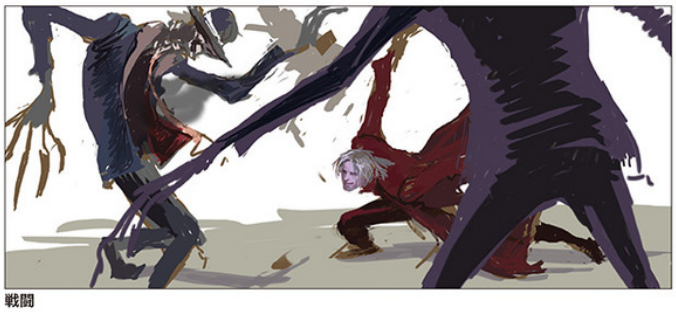
ネロ

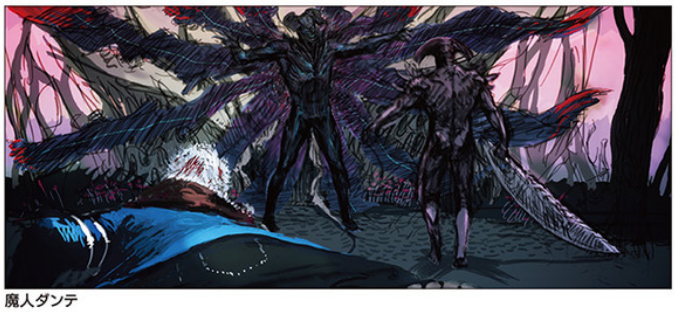

依頼1


依頼2


プレイヤー

バージル

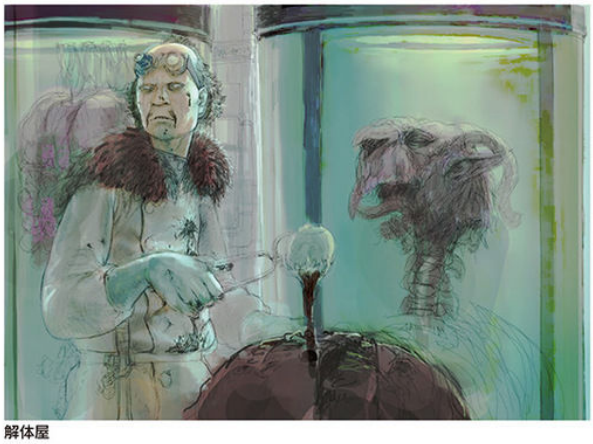

戦闘


魔人ダンテ

Commentary

まだ何も決まっていない頃、2015年2月～8月に描いていた絵です。必須条件として伊津野さんと決めたのは、人物のリアルな表情で、挫折からの復活への感情を描く。背景では、僕達の現実世界が今まさに壊される。死を感じる世界を描く。当然スタイリッシュに、それに用意した表現は、色鮮やかに、シャープに、外連味のある派手なエフェクト。色気のある濡れた様な画面（後半で気付いたのですが、被写界深度の精度が鍵でした）。ほんの少し黄色い青、血の赤（二つの色の境界線は本当に血の色に見えます）。キャラクターの服の縫製、設定にあった生地の使い方。様々な事を学びながら走り抜けた4年間でした。（木下）

ダンテ



解体屋

デビルハンター イメージラフ1

デビルハンター イメージラフ2

Commentary

チームに入った最初期の妄想。ユーザー任意のアバターで各々がデビルハンターをしている世界。仕事をこなすうち伝説のデビルハンターの消息が分かり行動を共にする……みたいにならんかな〜と思っていた時期の絵。（池野）

Enemy

"Devil May Cry"の前に立ちはだかる異形の敵たち。ここではその敵をメインビジュアルとデザインイラストで紹介していく。P.128からのゲーム本編には登場しない敵のデザイン案も必見だ。

Commentary

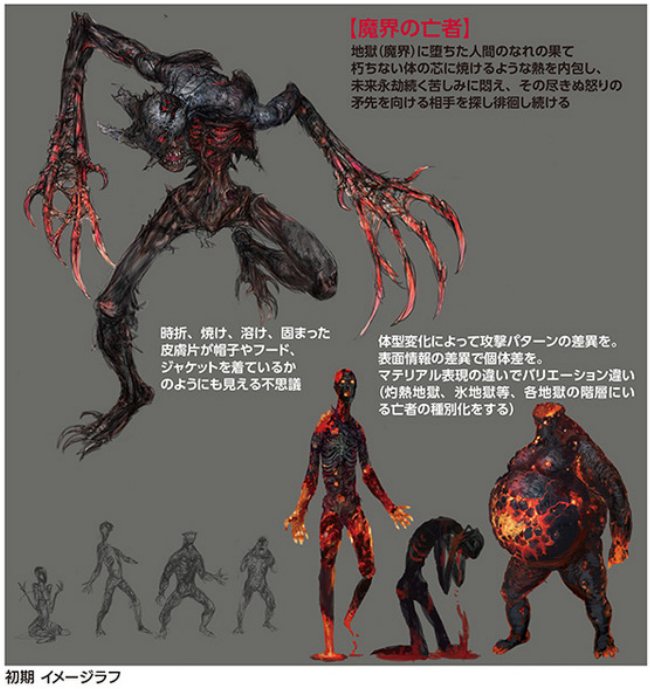
離れた距離から見た、敵の体のシルエット差は当然ですが、ネロやダンテ、Vの目線で近距離で見た敵の、形状の差も伝えたく思いこの表現に至りました。突然、目の前に現れたら驚くでしょ!そういう表現です。細部まで興味を持ってもらえたらと思います。(木下)

EMPUSA エンプーサ

血に誘われる魔虫

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿



初期 イメージラフ

Commentary

悪魔は魅了する。たぶらかす。騙す。という所から、デザインに反映する方法を模索し最初に完成した悪魔です。塊で認識すると虫のように捉えられ、平面的な情報で認識すると、鼻の穴が眼に見え、悪魔の顔が浮かび上がってくる意匠になっています。一旦平面的に見ると、元の塊で見る見方が出来なくなる。それがこのデザインの大事なところです。良い人だと思っていた人に邪悪な面を見つけてしまったら、もう前の様には見れなくなる。そういうデザインです。(木下)

イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

イメージ ラフ3

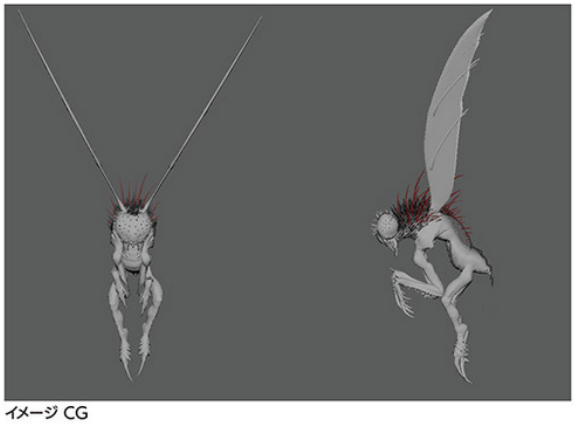
イメージ ラフ4

GREEN EMPUSA グリーンエンプーサ

屍にたかる羽虫

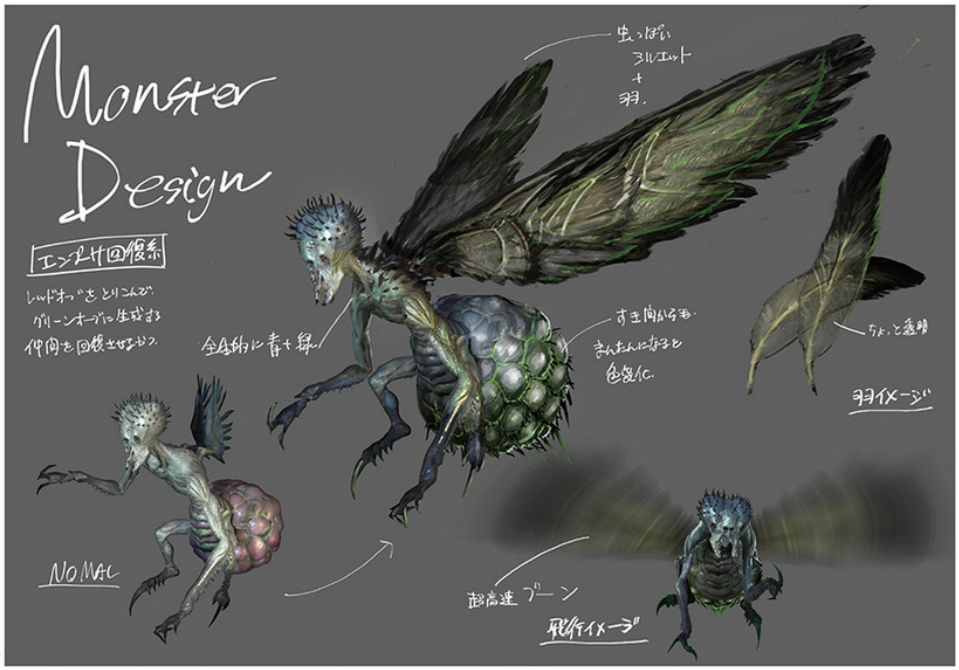
Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1



イメージ CG

デザイン決定稿2（腹部膨張時）



イメージ ラフ

RED EMPUSA レッドエンプーサ

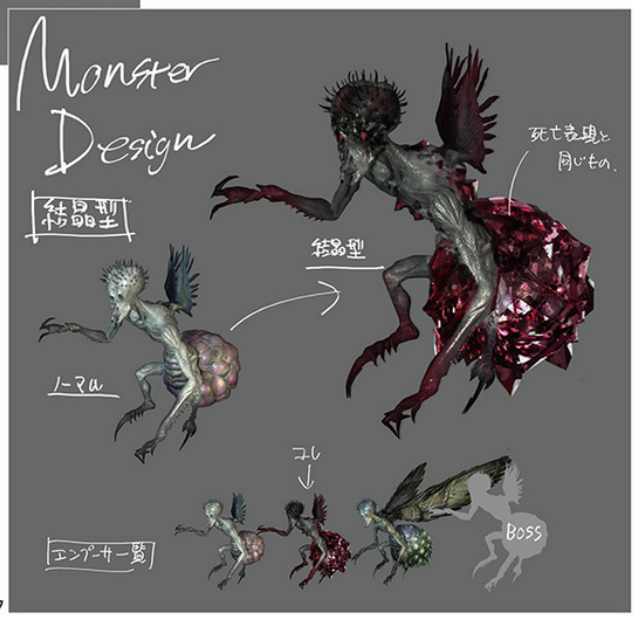
血塊を蓄えた魔虫

A rare specimen

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

結晶部分破壊表現



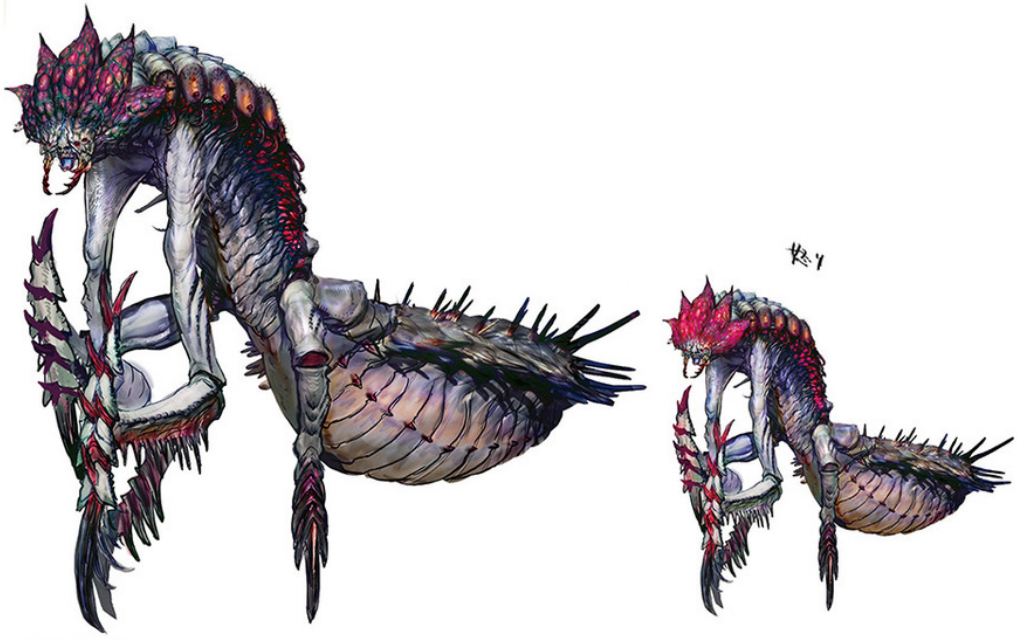
イメージ ラフ

EMPUSA QUEEN エンプーサクイーン

魔虫の女王

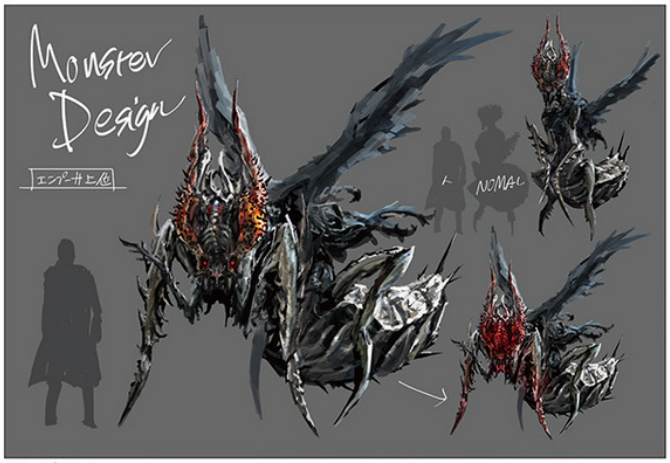
She's a killer...

Design Work デザインワーク

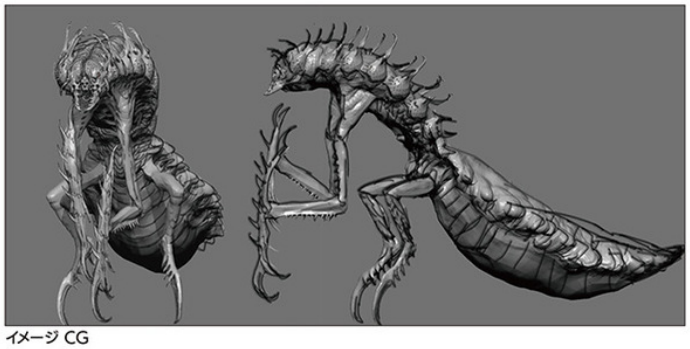


デザイン決定稿1

デザイン決定稿2（脚部）



イメージ ラフ

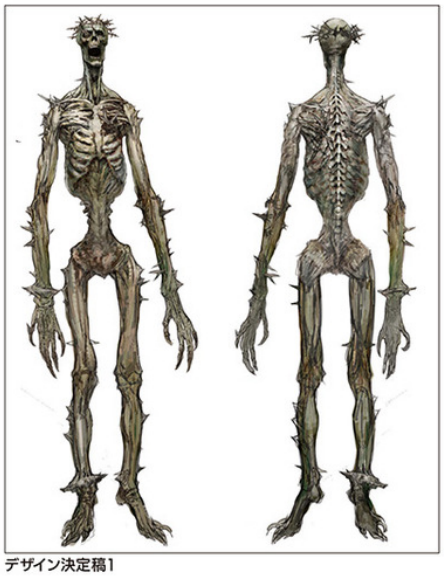


イメージ CG

HELL CAINA ヘル カイナ

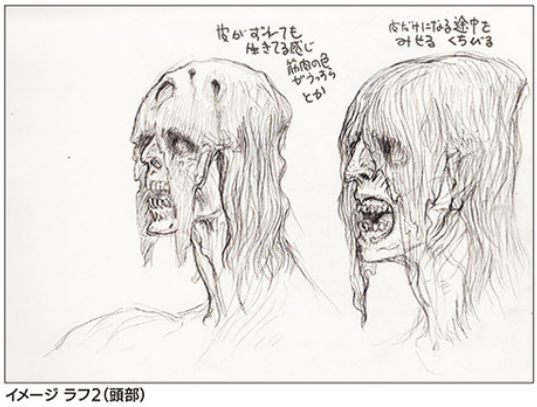
狩鎌の尖兵

Design Work デザインワーク



デザイン決定稿1

イメージ ラフ1



イメージ ラフ2(頭部)

Commentary

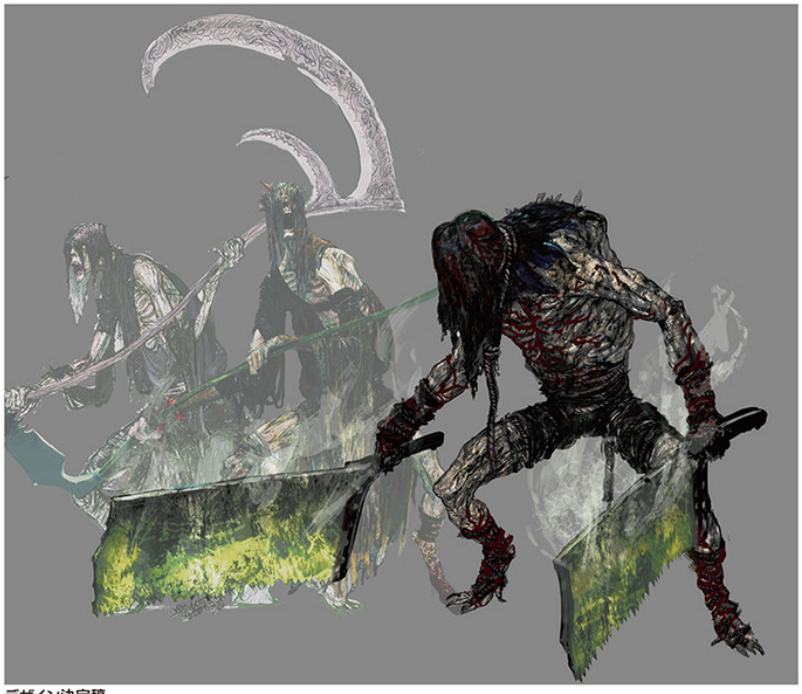
『デビル3』からの続投組です。長年デザインしていると、いろいろ無意識忖度し自己抑制、自己規制がかかってしまうようです。もっと布面積を増やせばよかったと反省しています。(池野)

デザイン決定稿2

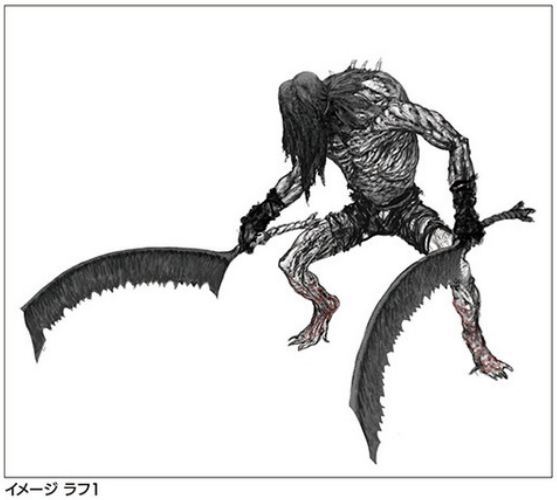
HELL ANTENORA ヘル アンテノラ

戦斧の狂兵

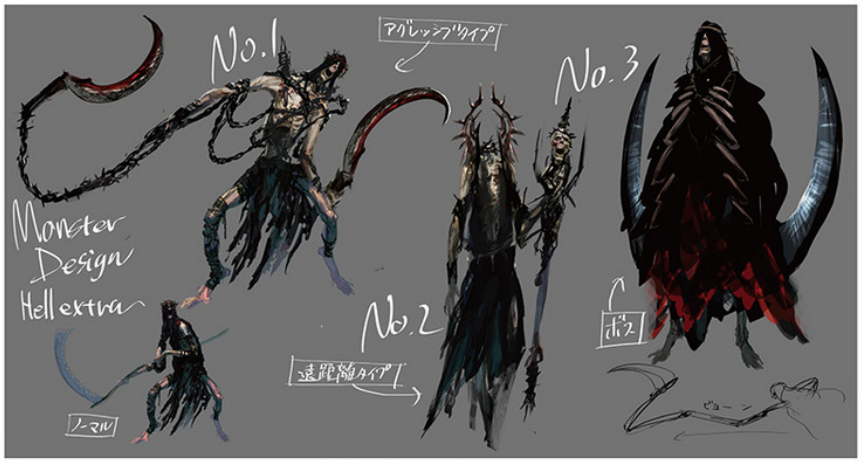
Design Work デザインワーク



デザイン決定稿



イメージ ラフ1



イメージ ラフ2

HELL JUDECCA ヘル ジュデッカ

二連鎌の魔兵長

Design Work デザインワーク

Commentary

動かすのが難しい形状でしたね。立ち絵だけでなくかっこいい動きの提案がもっとできればよかったです。腕同様伸びしろがいっぱいあるキャラだと思うので、また何かの機会でブラッシュアップしてメッチャかっこよくしたいですね～。（池野）

デザイン決定稿1

デザイン決定稿2

イメージ ラフ1

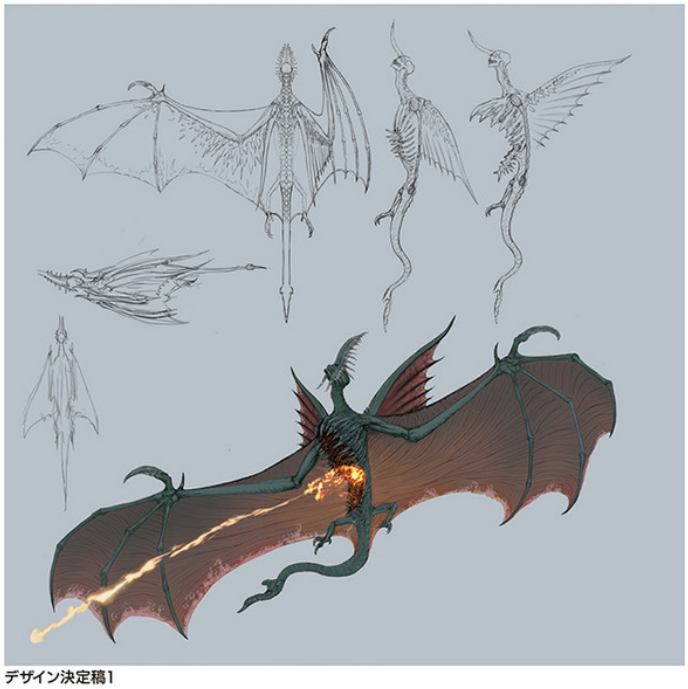
イメージ ラフ2

PYROBAT ピロバット

奇襲の翼

Pain. In. The. Ass.

Design Work デザインワーク



デザイン決定稿1

デザイン決定稿2

イメージ ラフ1

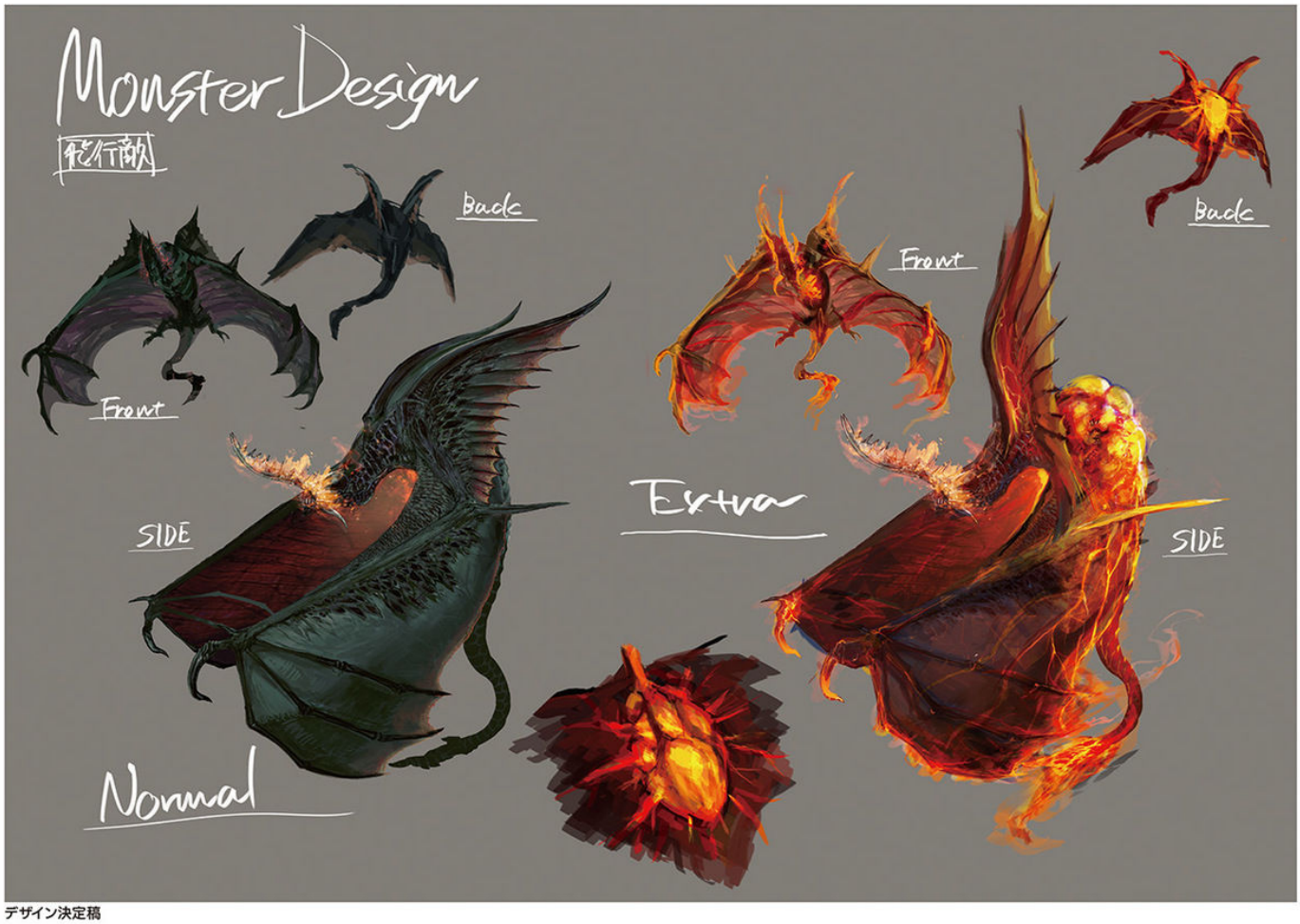
イメージ ラフ2

HELLBAT ヘルバット

狂炎の羽

Twisted Firestarter

Design Work デザインワーク



デザイン決定稿

Commentary 一見コウモリっぽいですが、飛んでる姿がかっこいいやつを描きたかったので、コンセプトの段階で翼が戦闘機のF-22のようなシルエットになるようこだわりました。しかし質感は有機物という……！　そのミックス感が気に入ってます。燃える心臓から炎の血が流れる設定も好きです。戦ってると全然見えませんが……。（大倉）

DEATH SCISSORS デス シザーズ

死を告げる鋏

Did nobody tell 'em about runnin' with scissors?

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

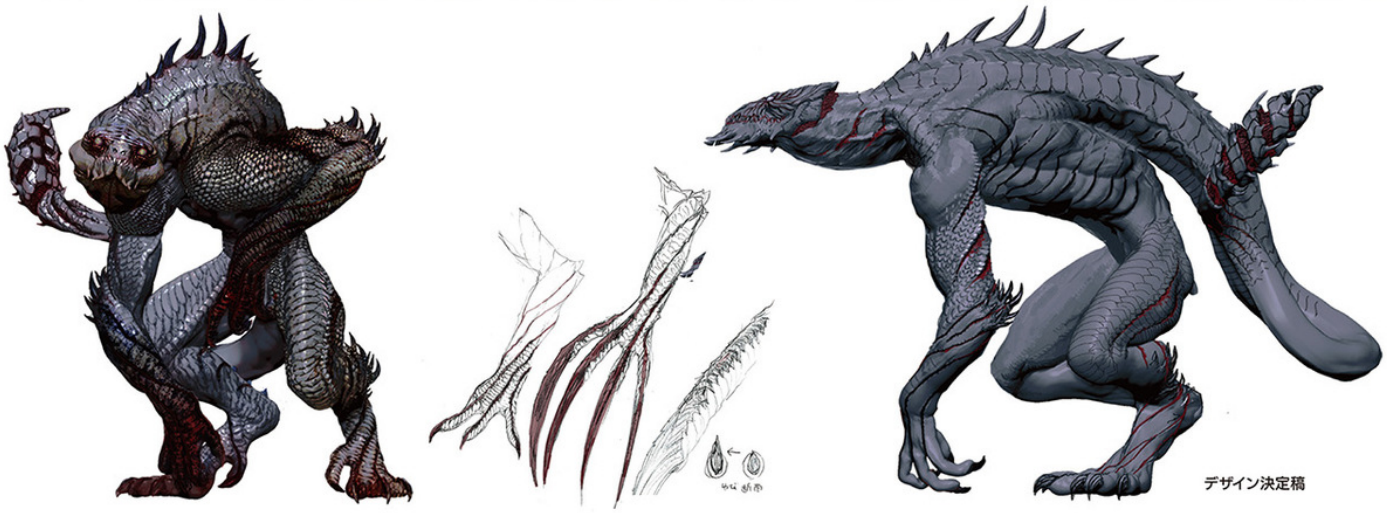
Commentary 元の幽霊のような何とも言えないデザインの雰囲気が好きで、いい感じにリデザインしようと、コンセプトの段階で髪をシャキンとハサミで切ったデザインとか、体がハサミでザクザク切った感じのデザインとか色々チャレンジしましたが……なんか違う！　結果、割とそのまんまになりました（笑）（大倉）

RIOT ライアット

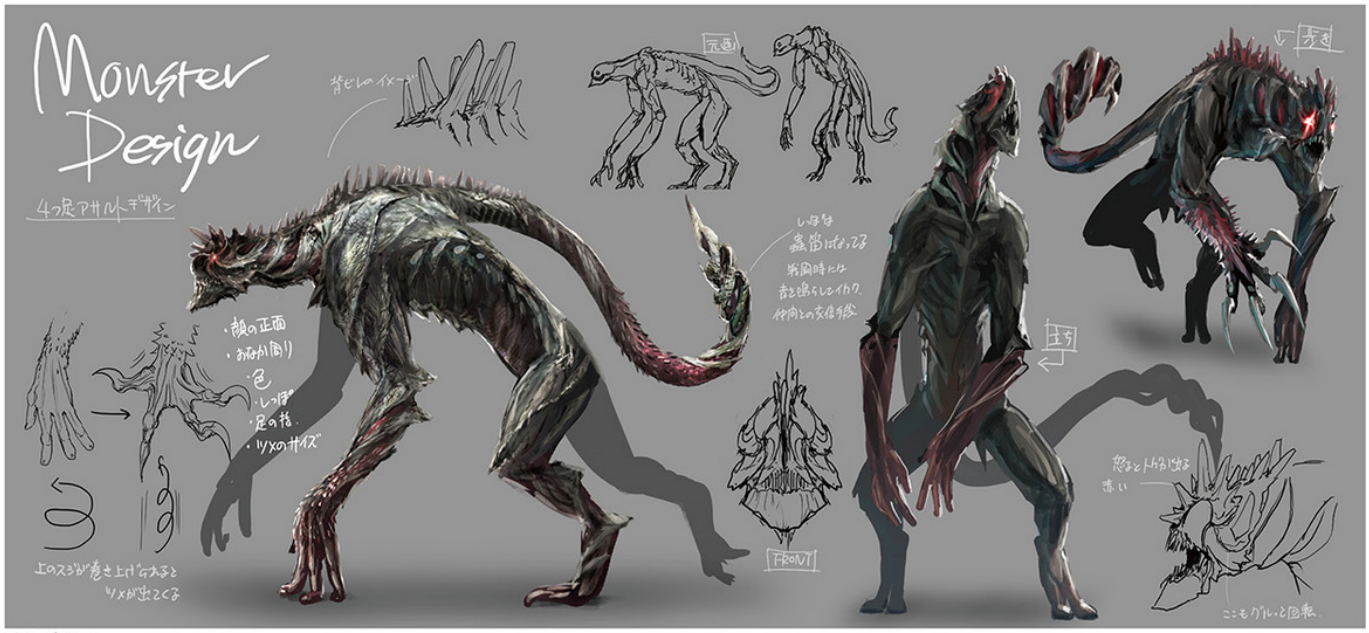
凶襲の爪

Somebody say sewer gators?

Design Work デザインワーク



デザイン決定稿



イメージ ラフ

CHAOS ケイオス

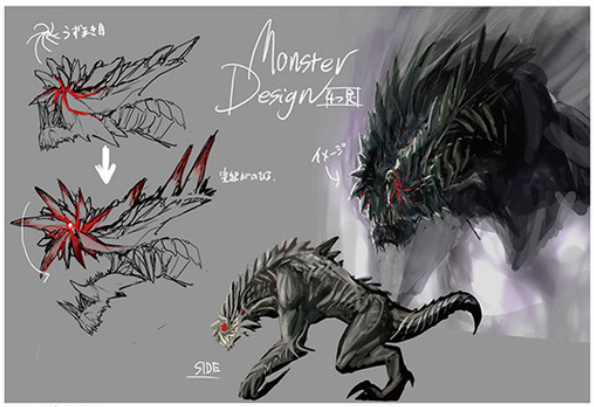
轢断の背びれ

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

イメージ ラフ2

イメージ ラフ1



イメージ ラフ3

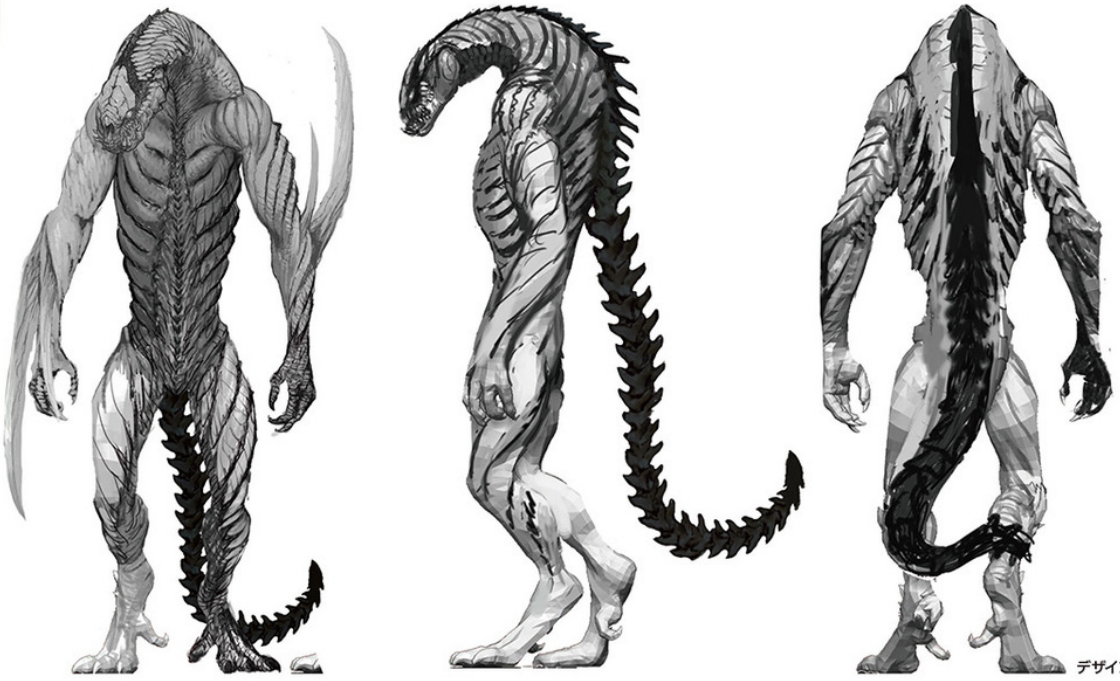
Commentary

亜種のデザインは当初何体か作る予定で、タイトなスケジュールの中、企画のベテラン先輩がすごいスピードで仕様を出してくれたので、それに合わせて必死にデザイン画をあげたのを覚えています。30(?)種類くらいの個性豊かな仕様とデザインがあったのですが結果残ったのは1体。他のデザインも描いてて楽しかったです。(大倉)

FURY ヒューリー

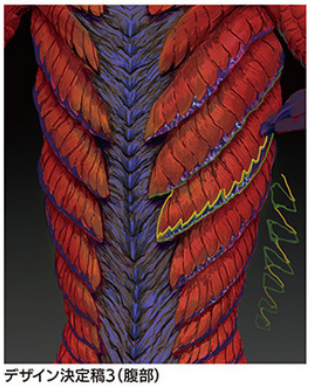
神速の捕食者（プレデター）

Design Work デザインワーク



デザイン決定稿1

デザイン決定稿2（頭部）



デザイン決定稿3（腹部）

デザイン決定稿4（腕部）

Commentary 赤い奴は早いという昭和世代の共通認識による産物です。!!　何奴!　赤カゲ!?　ブッブ～～～赤トカゲデス!（池野）

SCUDO ANGELO スクード アンジェロ

堅牢なる魔剣士

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

Commentary

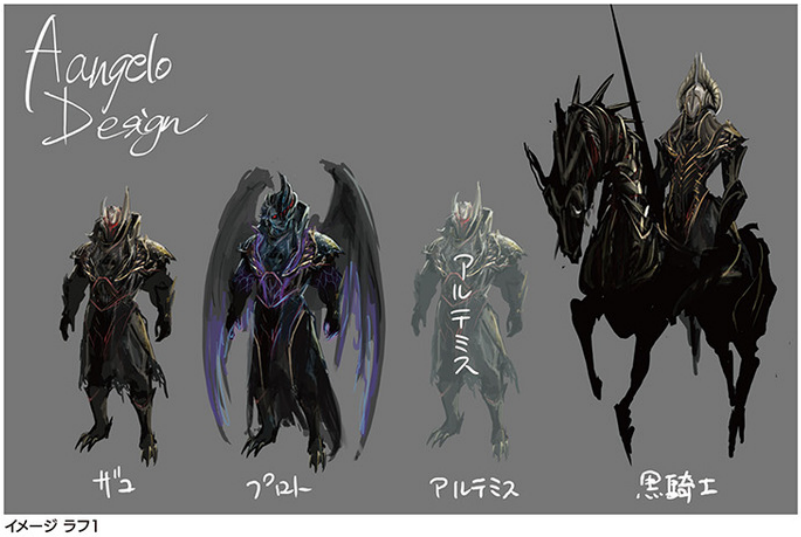
依り代を必要としない魔界の騎士の廉価版です。ほんとは武器バリエーションを増やして登場させたかったのですが今回は剣と盾バージョンです。（池野）

PROTO ANGELO プロト アンジェロ

破断の魔剣士

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1



イメージ ラフ1

イメージ 形状ラフ2

デザイン決定稿2（頭部）

Commentary

ネロアンジェロを作った同じ系列の魔界鍛冶職人の作でしょうか？　これはスクードのひな型でネロアンジェロの依り代を必要としない進化バージョンというイメージです。（池野）

BAPHOMET バフォメット

神出鬼没の詠唱者

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

Commentary

『デビル2』に出てきた脳筋山羊悪魔をリファインしようかと思っていましたが紆余曲折あって魔法主体の別キャラです。同じ山羊悪魔ですがそりは合わなそうですね。逆に合うのか？（池野）

この敵は敵デザインで一番リテイクをもらったものだと思います。ヤギと魔術師がベースであることは当初からあったのですが、なかなか不気味感がでなくて苦労しました。座禅を組んだ状態で宙に浮いてるのは気に入ってるのですが、結果池野さんに最終的なブラシアップをしてもらうことに……。力足らずでちょっと悔しいです（笑）（大倉）

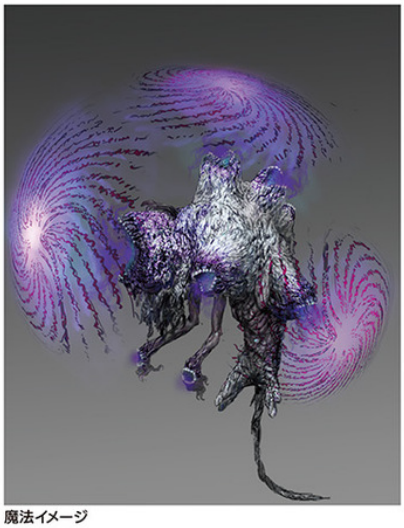
LUSACHIA ルサキア

とめどない呪詛の雨

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

カラーバリエーション



魔法イメージ

Commentary

バフォメットは山羊の生首をかぶってまぐわった男女に悪魔がとりついたイメージでしたが、バフォメットがさらに修業した到達点がルサキアです。魔法詠唱の特化して必要なくなった四肢は退化し頌栄するための口のみの頭が複数うごめいてます。（池野）

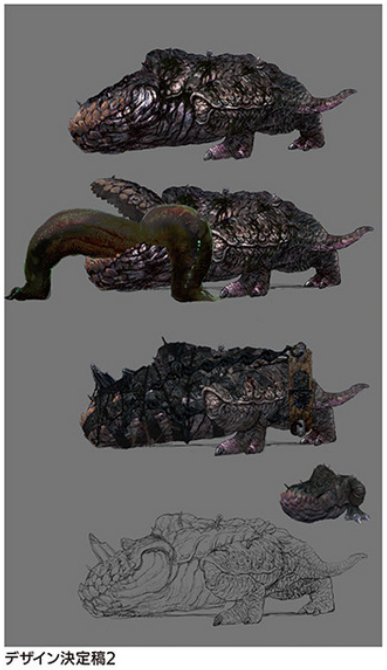
BEHEMOTH ベヒモス

暴走巨頭

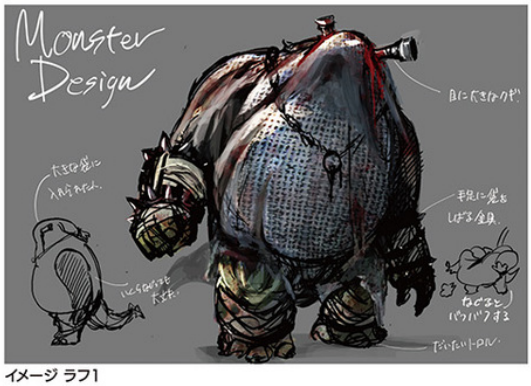
Pet trashcan?

Design Work デザインワーク

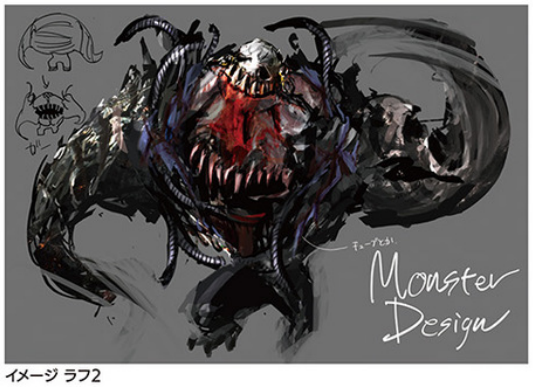
デザイン決定稿1



デザイン決定稿2



イメージ ラフ1



イメージ ラフ2

Commentary

「大きくて鈍重、わかりやすいネジのような弱点、最終形態になると動きが速い」という案件から、最初の頃のコンセプトはどうしてもコミカルになってしまって少し迷走しましたが、結果「手を切って舌で高速移動すればいい!」ですべて解決しました。色々ありましたが描くのがとっても楽しいモンスターでした。（大倉）

NOBODY ノーバディ

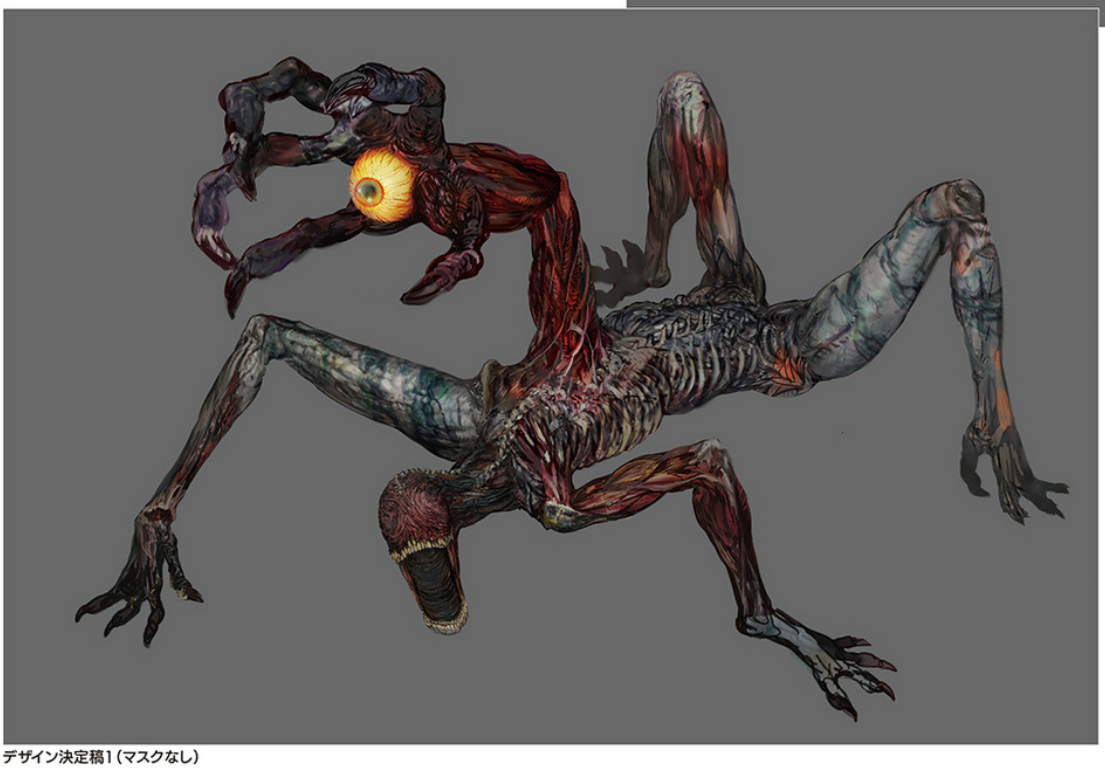
踊る異形

Design Work デザインワーク

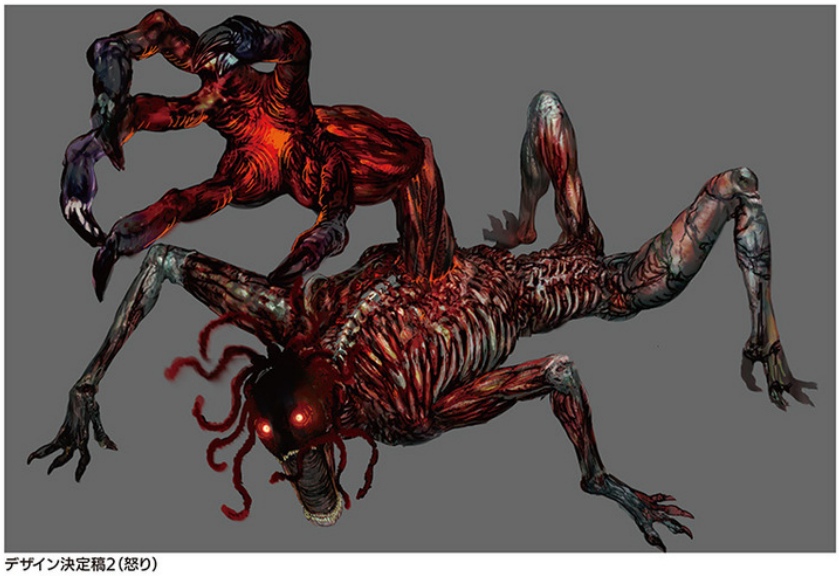
Commentary

『デビル1』からの続投です。『1』の怖さ、不気味さをしっかり継承して深化させたかったですがまだ及ばない気がします。デッサンとかディテールとか気にしてたらダメなんでしょうね……多分。（池野）

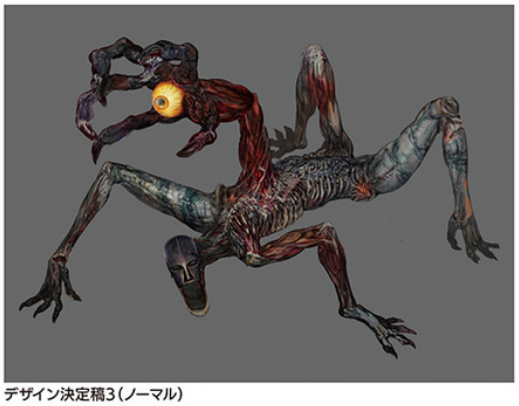
マスクデザイン決定稿



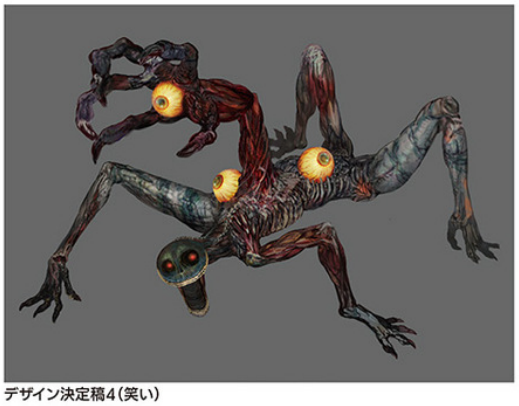
デザイン決定稿1（マスクなし）



デザイン決定稿2（怒り）



デザイン決定稿3（ノーマル）



デザイン決定稿4（笑い）

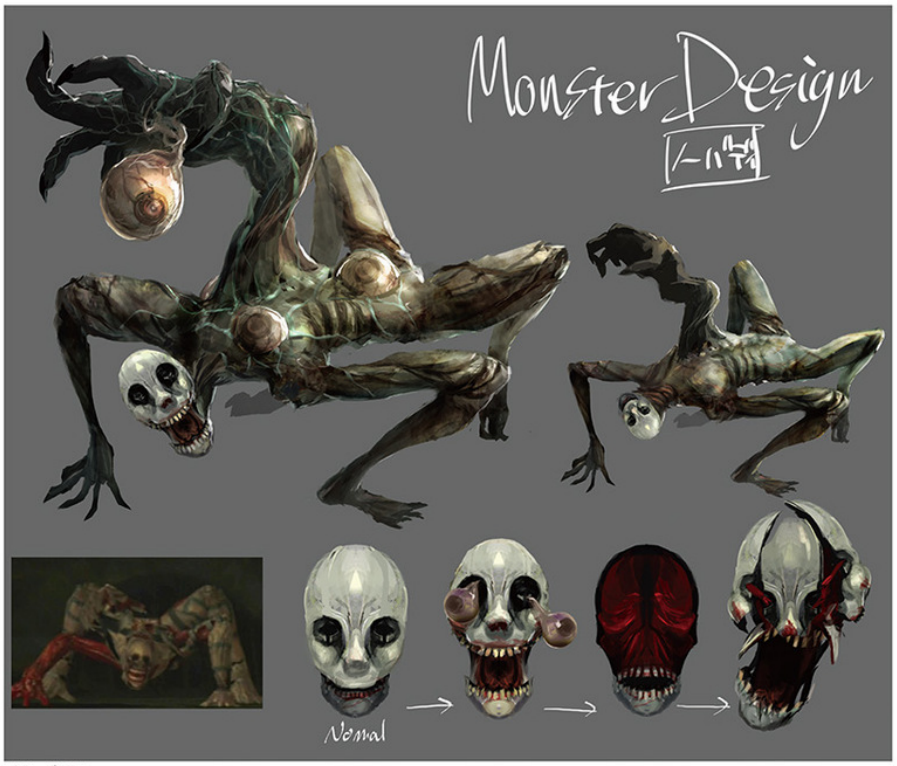
変化バリエーション案

Commentary

ノーバディは『デビル』ファンとしても大好きなモンスターで、リデザインを担当できて大変光栄でした。顔のパターンは元のデザインを引き継ぎつつ、民族っぽいお面にシフトしたのですが、なかなかデザインがしっくりこず……苦労しました。顔のパターンで日々悶々したのを覚えています。（大倉）

マスク ラフ1

マスク ラフ2



イメージ ラフ

CLIPHOTH ROOTS クリフォトルーツ

血を啜る魔界樹根

現世の物から、あらゆるエネルギーを吸い取るクリフォト。有刺鉄線の様なシルエットと、生命の色が充ちた半透明の袋を同時に見せることで、現代的であり原始的でもある恐ろしさを演出しています。（木下）

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1（タンク部）

デザイン決定稿2

デザイン決定稿3

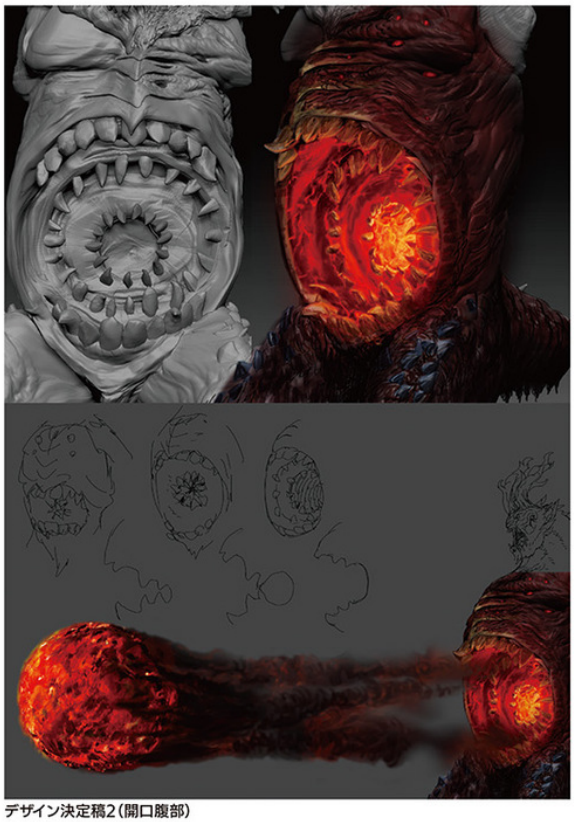
GOLIATH ゴリアテ

灼熱の獣王

Commentary

獣系悪魔眷属の王という感じ。頭の2本の角はあらゆる獣の角が寄り集まり形成されています。体中に様々な獣の目や鼻がありますが口だけはあらゆる獣の口を合算したサイズになってしまってるので、顔とお腹に2つしかないです(Д)（池野）

デザイン決定稿1



デザイン決定稿2（開口腹部）

攻撃影響イメージ

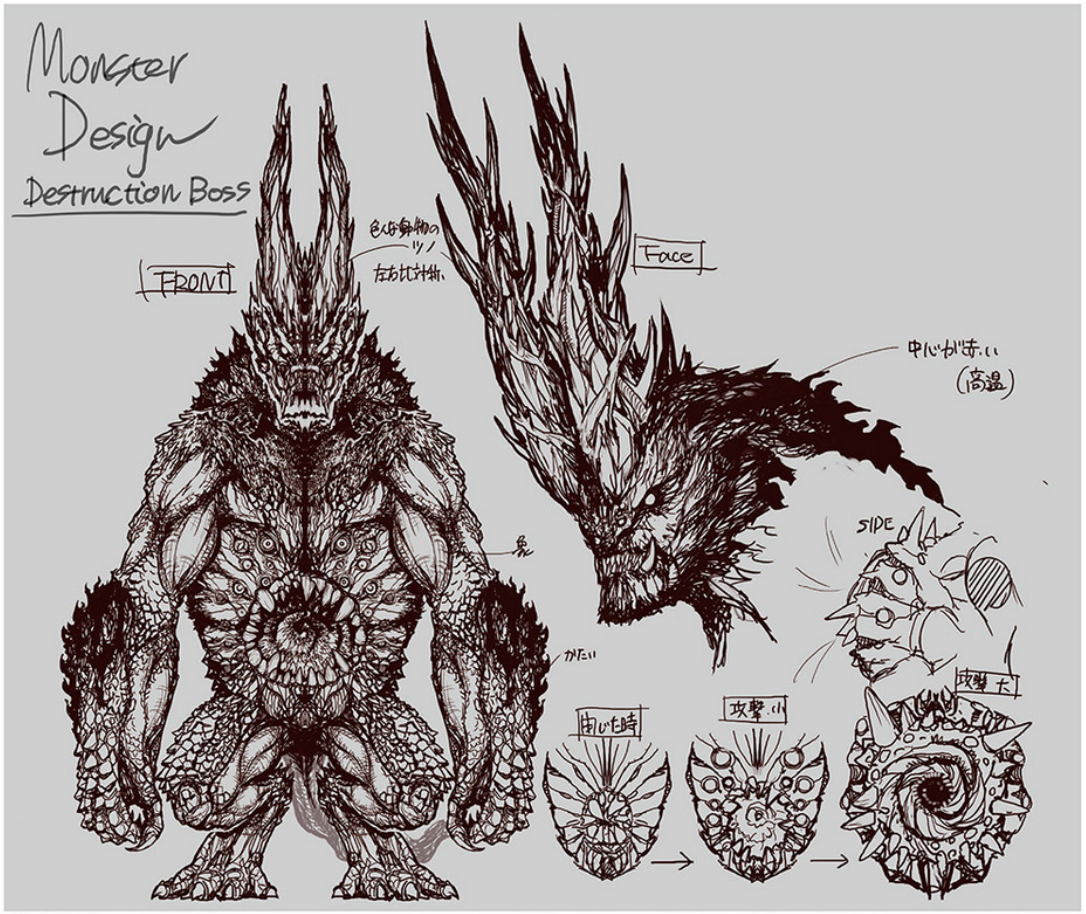
イメージ ラフ1

頭部バリエーション ラフ

イメージ ラフ2

Commentary

昔のゲームみたいな、わりと分かりやすい攻撃が好きなので「お腹まんなか口からドカーン!」は描いてて楽しかったです。口に八百万の動物の目がある設定なのですが、100個くらい描いたところで疲れて断念しました。(大倉)



イメージ ラフ3

ARTEMIS アルテミス

光を従える女神の化身

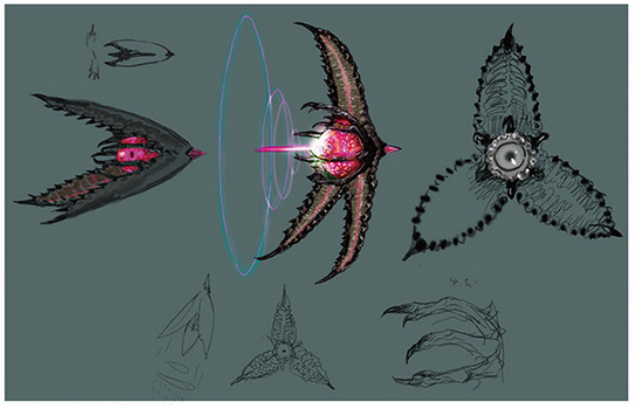
Commentary

バベルの塔の絵で有名なブリューゲルの絵の中に体のモデルになった悪魔がいます。デザインで羽の幅を増してもっとバタバタさせてもらえれば翼感が増したなぁというのと、大倉さんのかっこいい感じをもうちょっとうまくデザインに混ぜられただろうにと反省。（池野）

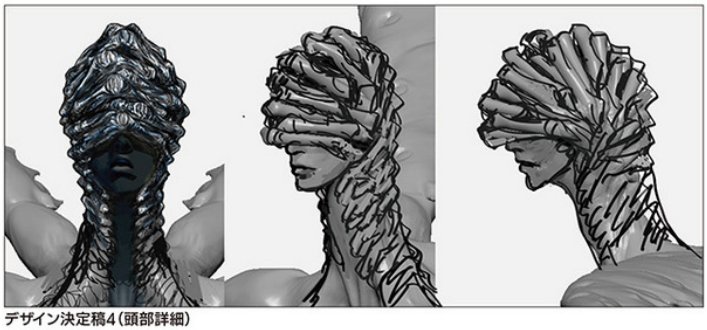
Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1

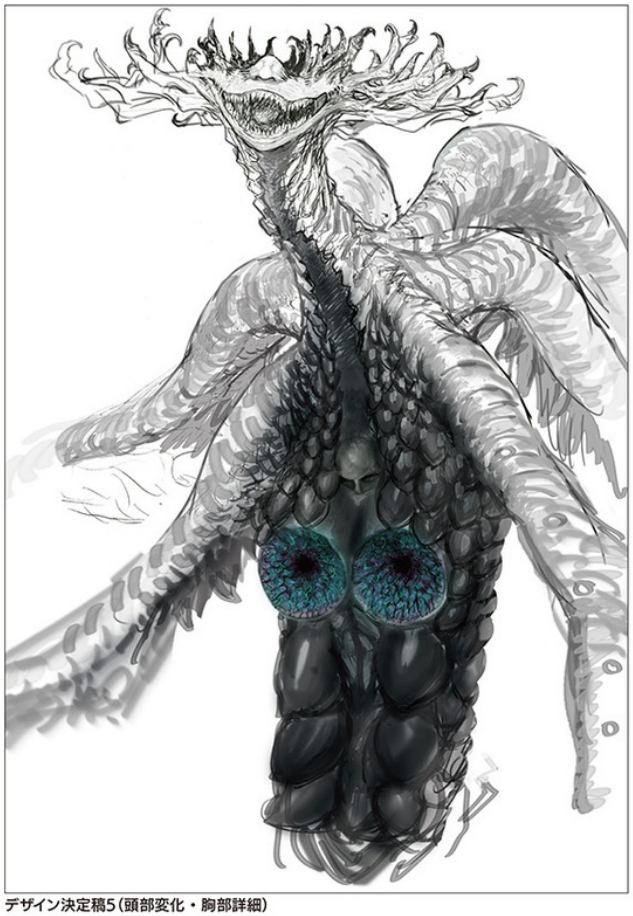
デザイン決定稿2



デザイン決定稿3（飛翔体）



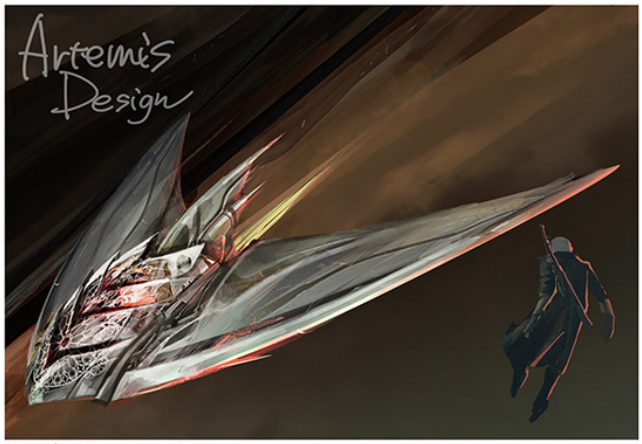
デザイン決定稿4（頭部詳細）



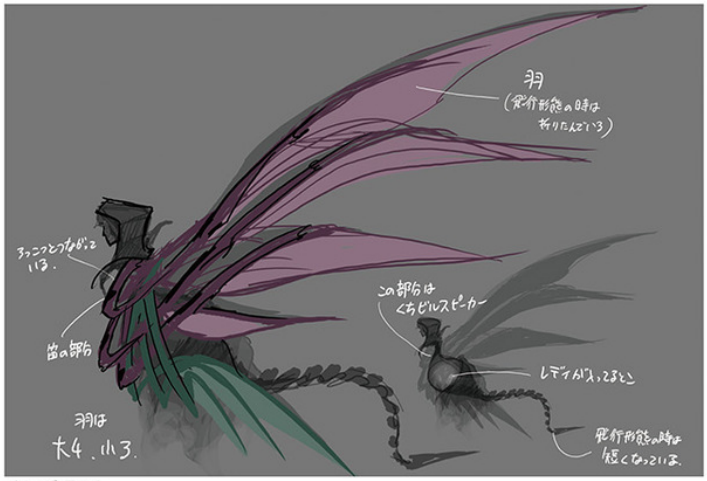
デザイン決定稿5（頭部変化・胸部詳細）

Artemis Design

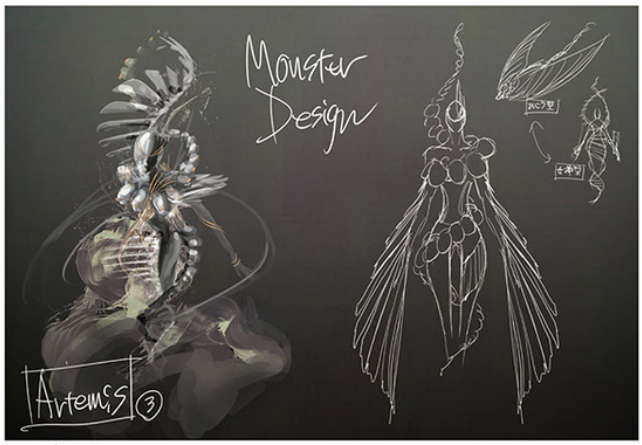
イメージ ラフ1



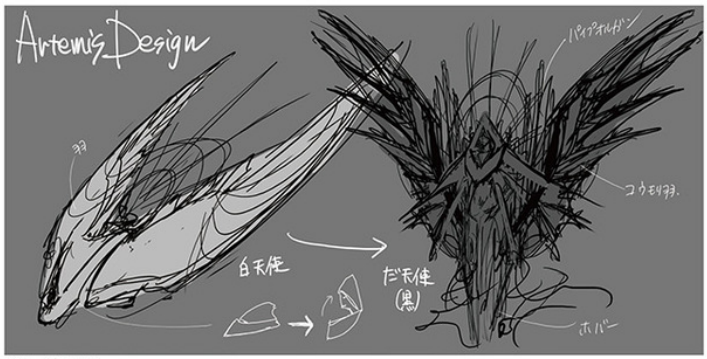
イメージ ラフ2



イメージ ラフ4



イメージ ラフ3



イメージ ラフ5

イメージ ラフ6

イメージ ラフ7

イメージ ラフ8

Commentary

最初のコンセプトで描いた「羽がパイプオルガン」のデザインは、音楽で衝撃波を出すというもので、教会っぽい背景にマッチしていて結構好きだったのですが敢え無く没……。でもそのあと出たおっぱいミサイル付きのデザインはかなり男性陣に好評でしたね。（大倉）

NIDHOGG ニーズヘッグ

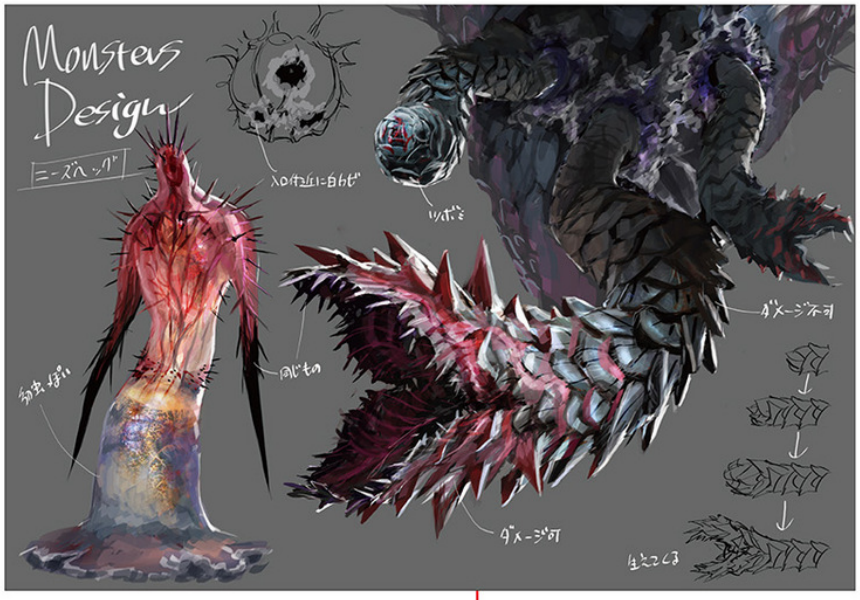
魔界樹に巣食う寄生獣

Commentary

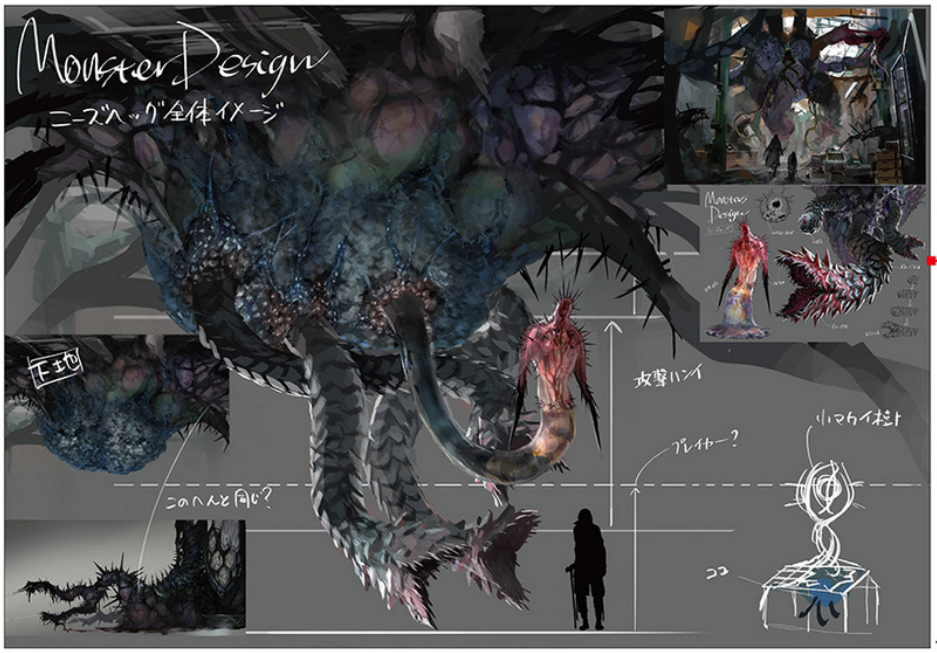
この敵のデザインをしている頃は、まだVの戦闘スタイルが固まっていなかった上に、戦闘仕様が少し難解で要件を満たすデザインするのが難しい敵でした。企画さんと一緒に悩んだ記憶があります。結果、よく練られた面白いものが出来上がったので良かったです。（大倉）

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿



イメージ ラフ1



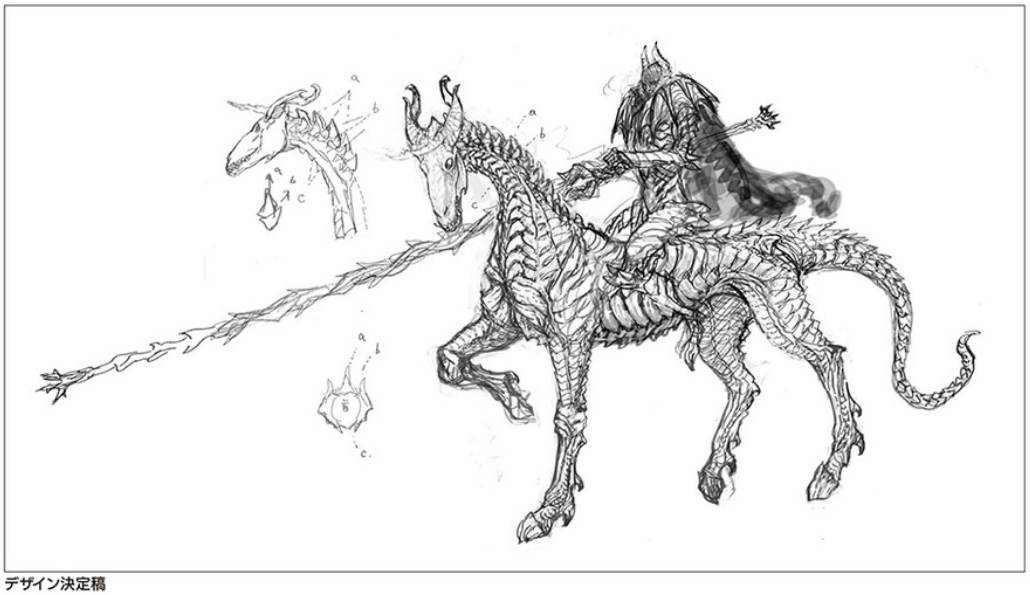
イメージ ラフ2

ELDER GERYON KNIGHT エルダーゲリュオンナイト

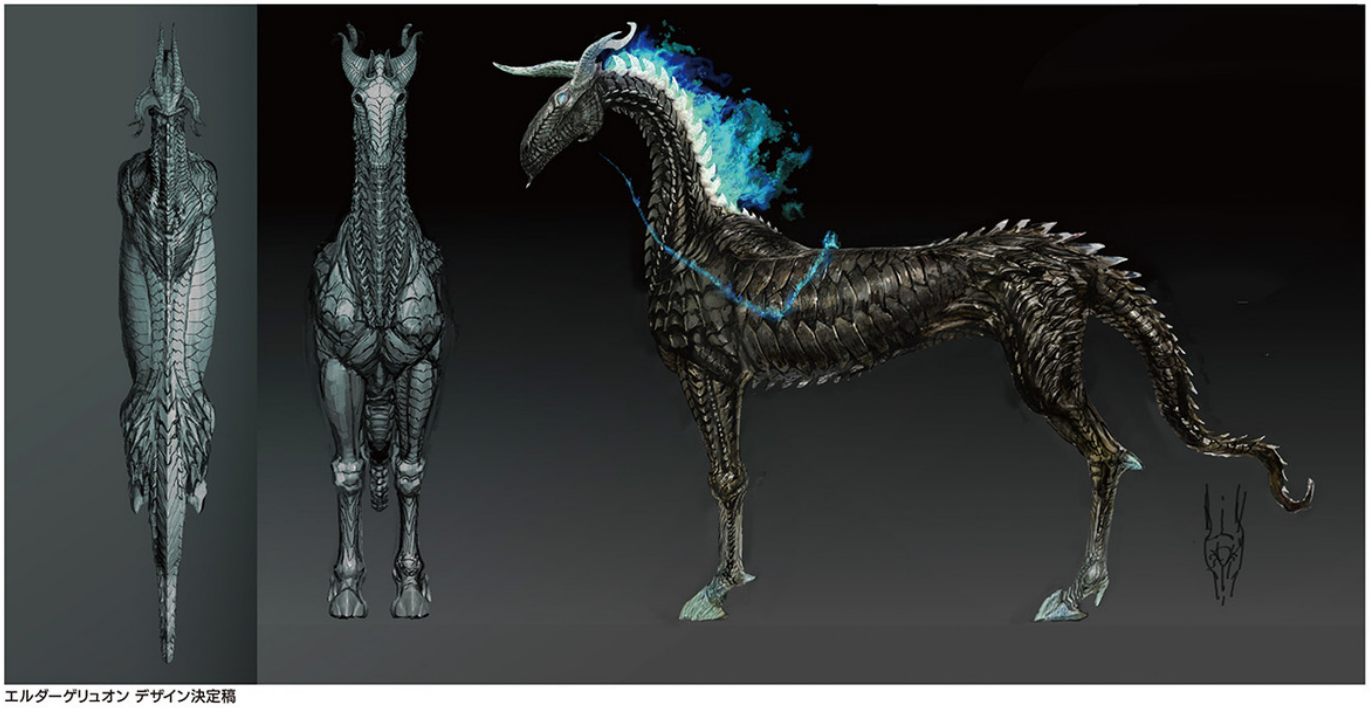
時の狭間を駆る戦騎

Commentary

『デビル3』の時には馬車でしたが同じ種族の別の馬でしょうか。ムシュフシュという馬のような竜のような竜のような馬のような伝承の生物をイメージしました。（池野）

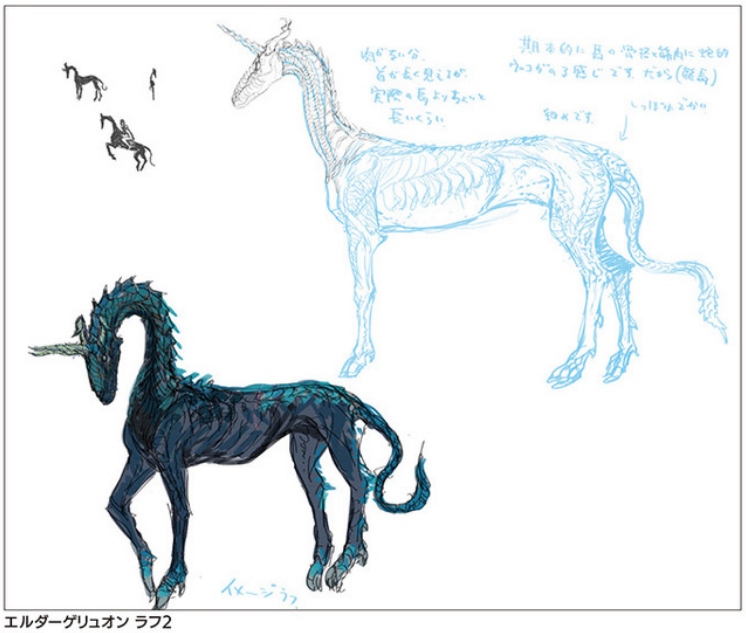


デザイン決定稿



エルダーゲリュオン デザイン決定稿

エルダーゲリュオン ラフ1



エルダーゲリュオン ラフ2

CAVALIERE ANGELO キャバリエーレアンジェロ

雷光を纏う黒騎士

Commentary

アンジェロシリーズの進化版？　中に何も入れずに量産出来ればいいんでしょうけど、やはり強くするには何か依り代が必要なんでしょうねー。（池野）

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

イメージ ラフ

GILGAMESH ギルガメス

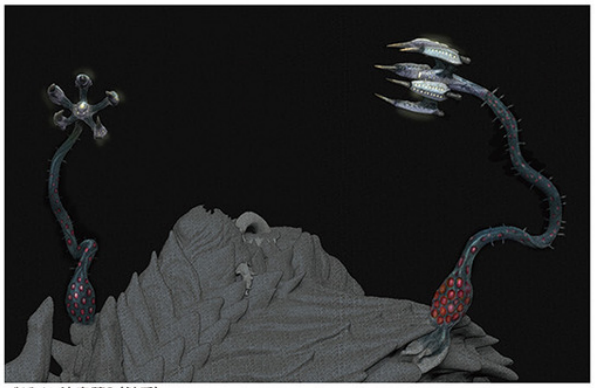
踏みしだく巨影

魔界金属であるギルガメスは、液体⇔固体の状態に変態できる。魔界樹は液化したギルガメスを吸収し、通常ならクリフォトと繋がっていないと灰化してしまう所だが、ギルガメスと共生する事によって、内部の魔界を保持したまま、現世を自由に移動する事が出来るのだ。（木下）

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1

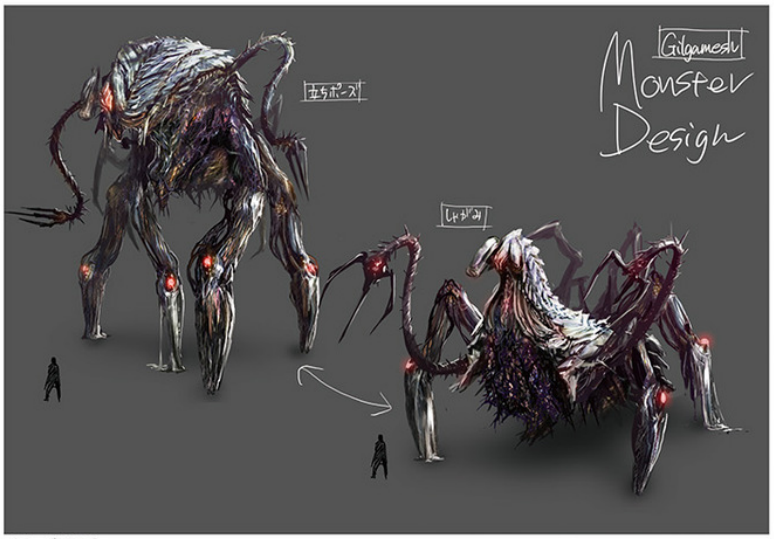
デザイン決定稿2（頭部）


デザイン決定稿3（触手）

デザイン決定稿4（脚部）

デザイン決定稿5（脚部詳細）

イメージ ラフ1



イメージ ラフ2

MIRAGE GOLIATH ゴリアテミラージュ

マルファスの産んだゴリアテの幻影

マルファスが生み出した幻影のモンスターという事で、既存モンスターのシェーダー変えで表現を考えて欲しいという依頼をうけて対応しました。幻影の実体感のない感じにみえ、かつ品質高く見える手法を模索しました。短期間で制作した割にいい感じできたと思っています。（永木・阿蘇）

MIRAGE ARTEMIS アルテミスミラージュ

マルファスの産んだアルテミスの幻影

MIRAGGIO ANGELO ミラージョアンジェロ

マルファスの産んだC.アンジェロの幻影

MALPHAS マルファス

魔造鳥獣と三魔女

魔界落ちしたイケメンの屍を魔力で様々な形に作り上げ偽りの命を与えて使役しているネクロマンシー的三魔女です。今回はキモカワひな鳥形状ですが次は違う形状の屍集合体生物を使役してるかもしれません(*_*) （池野）

デザイン決定稿1

髪の毛がロープ状に体を覆う
その髪に臓腑がオシャレに
デコレートされている

顔の傷はガルム文字の
1,2,3.が深く刻まれ
その周りに血だったものが
皮膚に浸透しタトゥーのように
にじみ広がる

デザイン決定稿2
（魔女詳細）

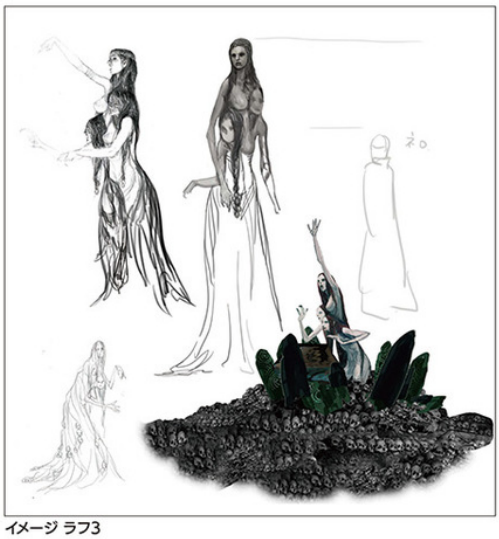
デザイン決定稿3（釜）

デザイン決定稿4（背部オブジェ詳細）

イメージ CG

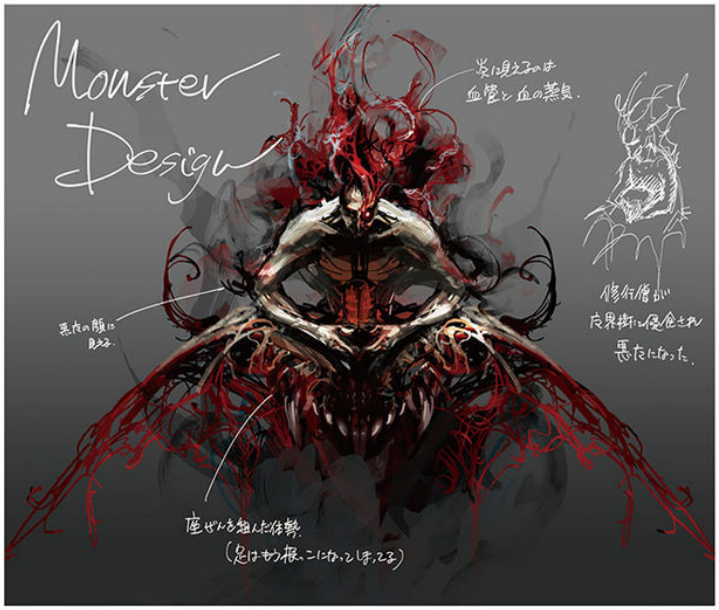
イメージ ラフ1

イメージ ラフ2



イメージ ラフ3

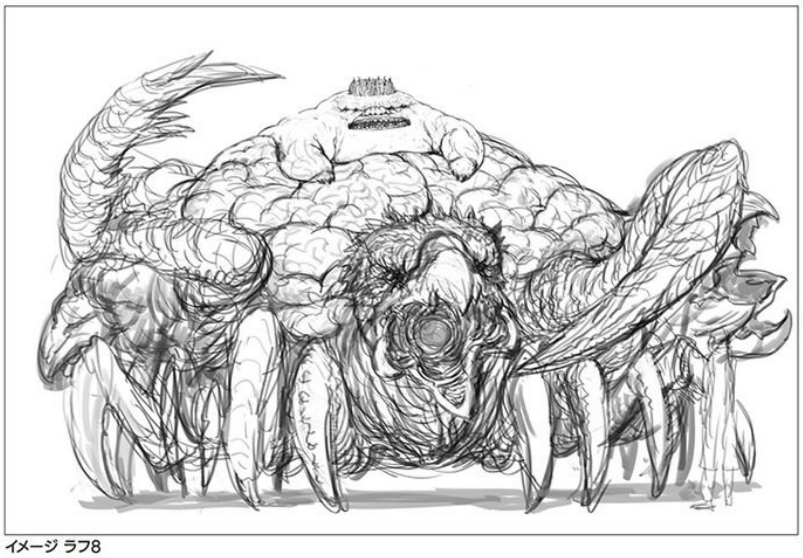
イメージ ラフ4



イメージ ラフ5

イメージ ラフ6

イメージ ラフ7



イメージ ラフ8

Commentary

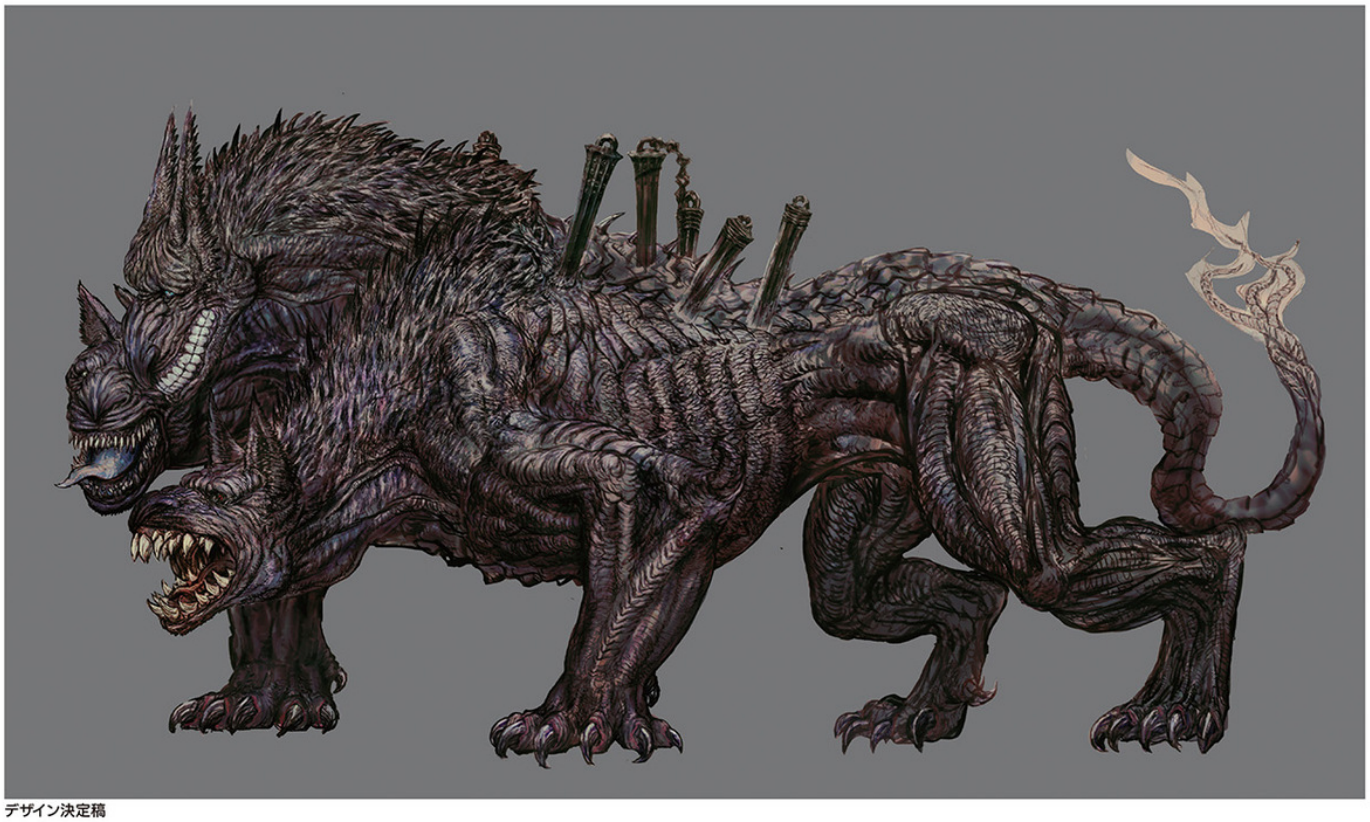
個人的にですが、生まれたばかりの鳥肌むき出しの雛鳥というのが嫌いで、動きも読めないし、目が遮光器土偶みたいで怖いと思っていました。もしもこれが大きくなって襲ってきたら!と思いネタで描いたのが最初です。練り上げていくうちにワープするスキルとブレイン的なキャラも乗せることになり……成長できました。（大倉）

KING CERBERUS キングケルベロス

放たれた魔界の門番

Commentary

今まで数多の媒体で登場しているケルベロスさん。魔界でも繁殖が進み一大勢力を築いてるはず。『デビル3』のケルベロスもデザインしましたが遠縁なのか関係性は不明です。（池野）



デザイン決定稿

イメージ ラフ

URIZEN ユリゼン

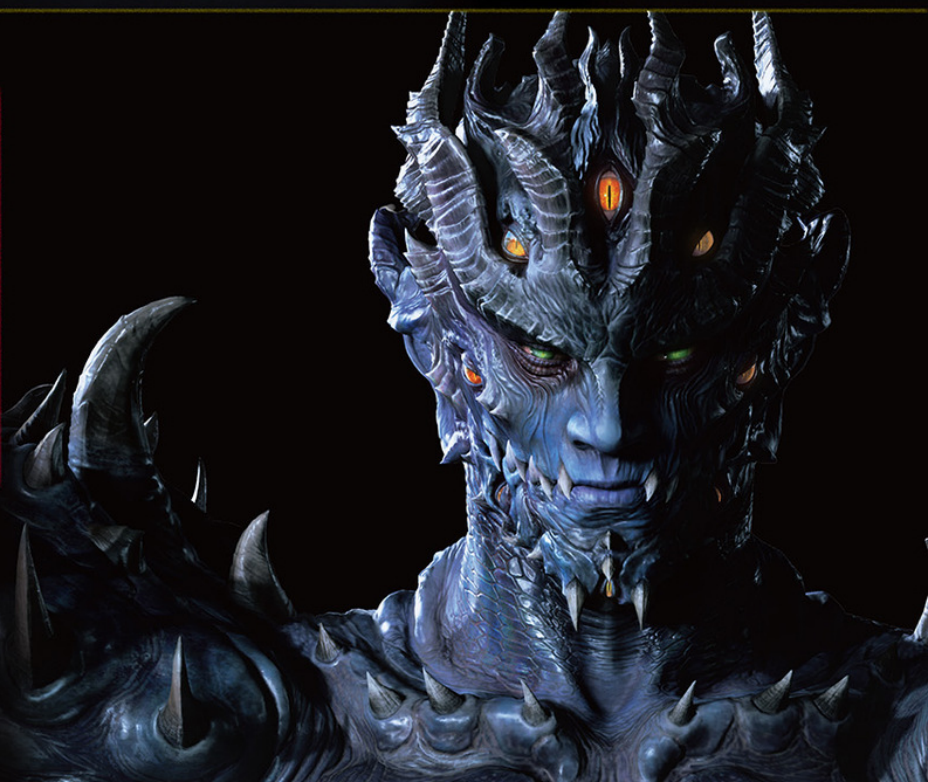
魔界の反逆王

座り状態（プロローグ）

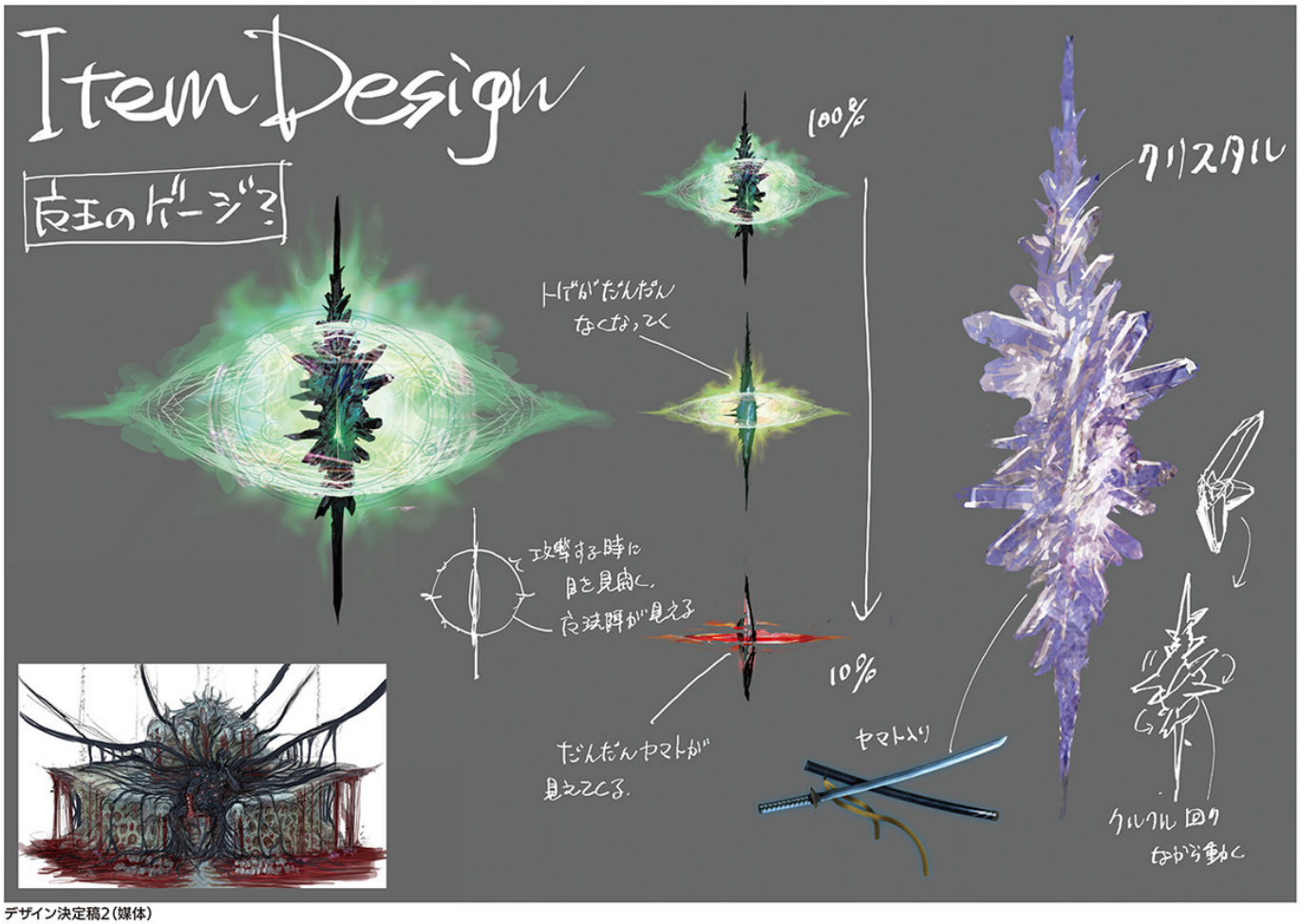
完全な悪魔となり、人間では無くなった怖さが顔面に円状に配置された眼球から感じられるようにデザインされています。こんな風になってしまって……と思って貰えるようにデザインしました。（木下）

立ち状態（ミッション12）

完全体（ミッション17）



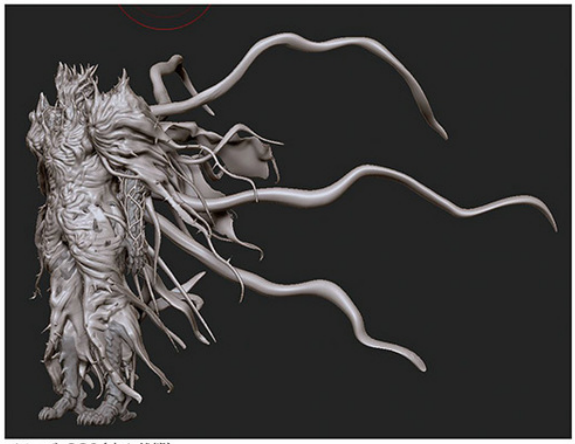
デザイン決定稿1（座り状態＆媒体）



デザイン決定稿2（媒体）

デザイン決定稿3（立ち状態）

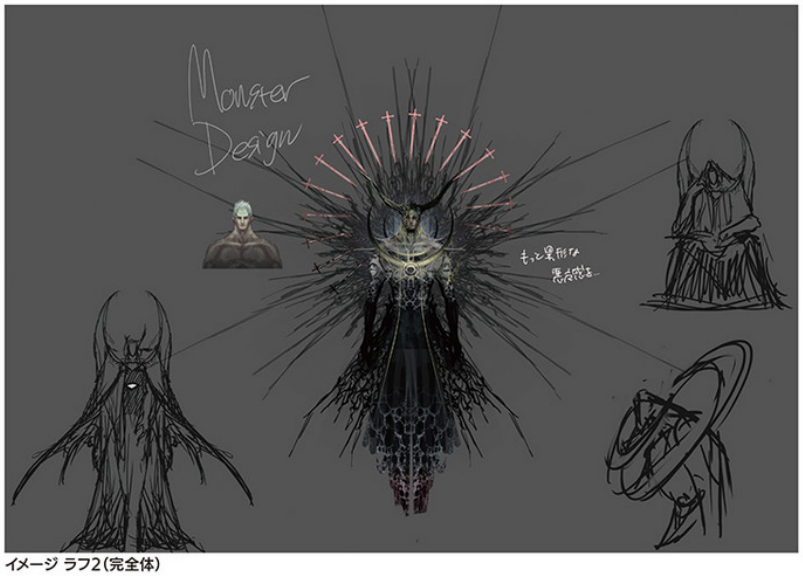
イメージ CG1（立ち状態）


イメージ CG2（立ち状態）

デザイン決定稿4（完全体）

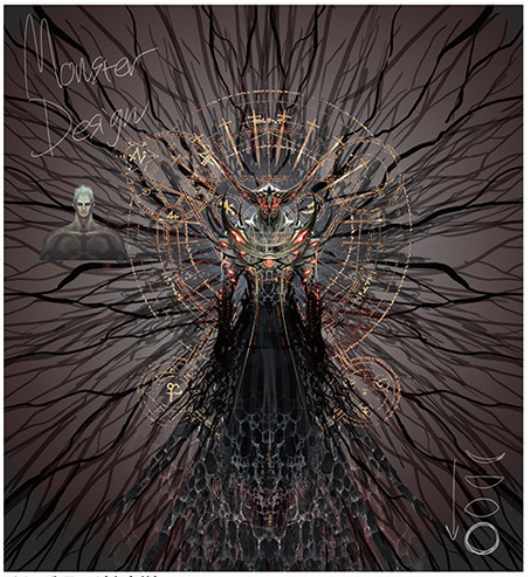
デザイン決定稿5（完全体パーツ詳細）

イメージ ラフ1(完全体)

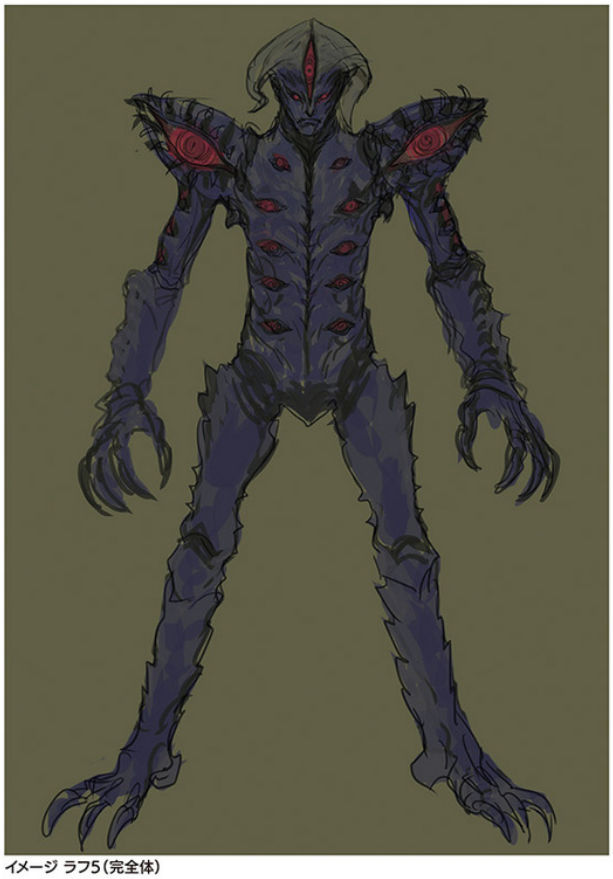


イメージ ラフ2(完全体)

イメージ ラフ3(完全体)



イメージ ラフ4(完全体)

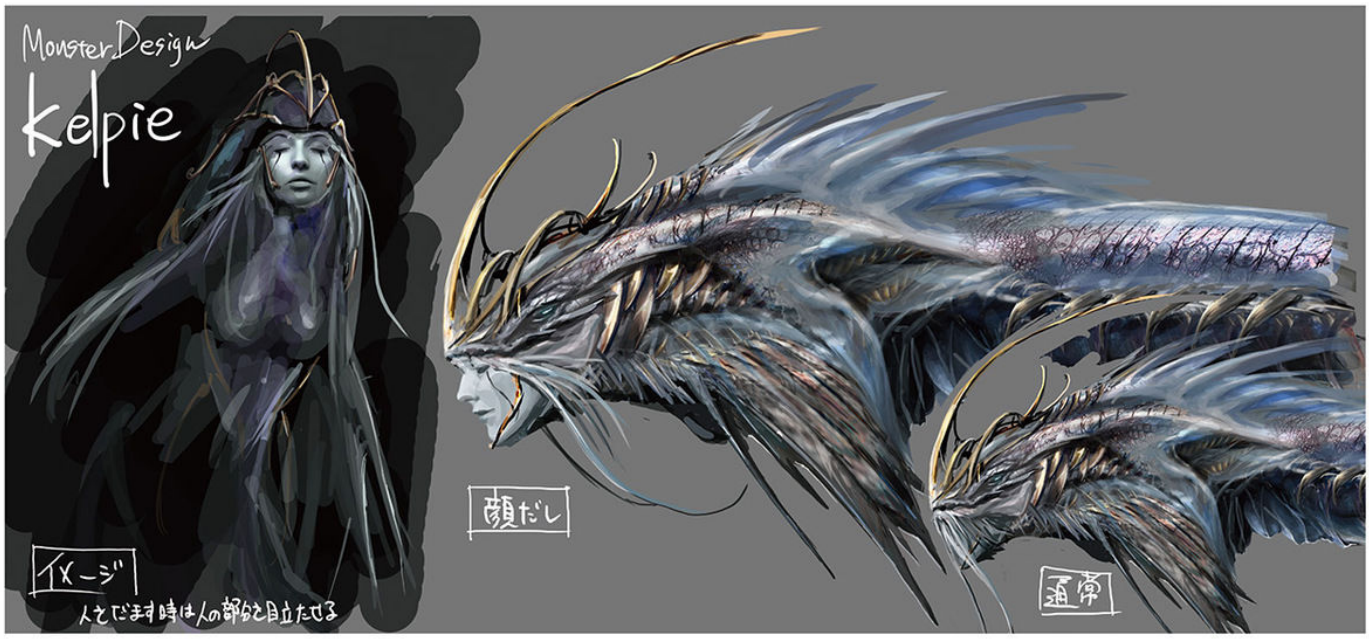

イメージ ラフ5(完全体)

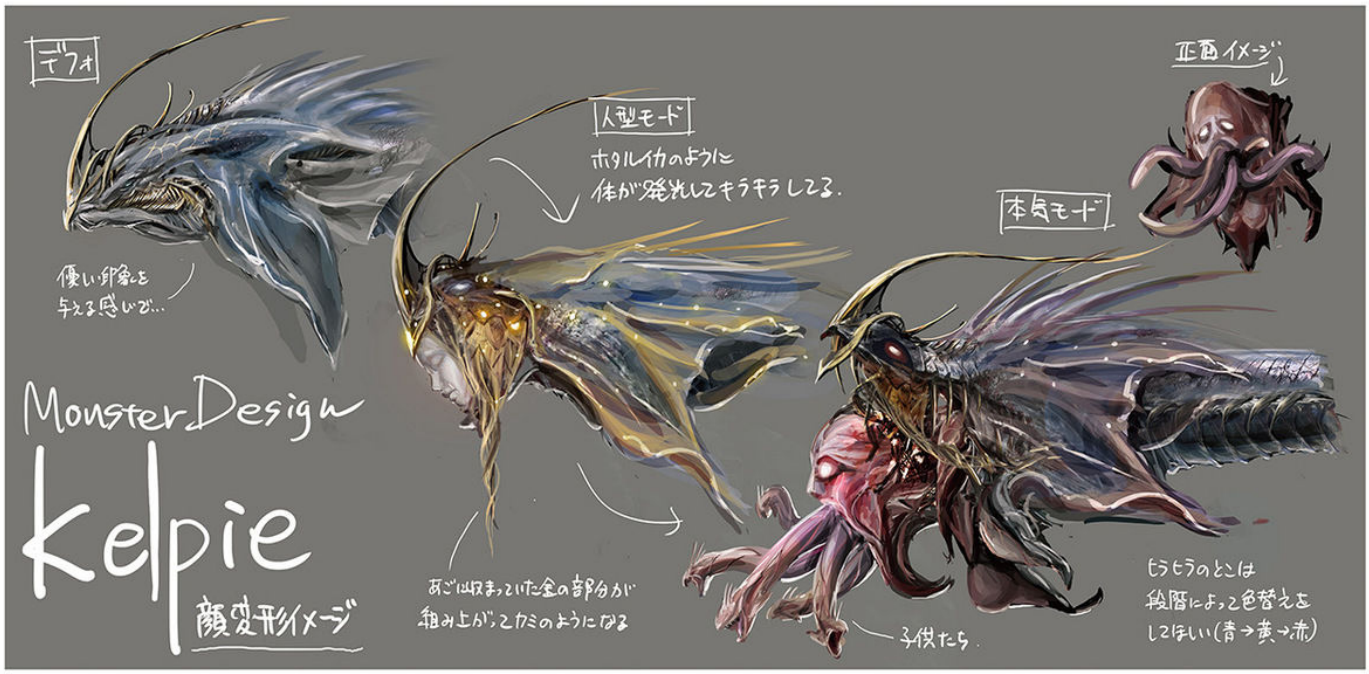
イメージ ラフ6(完全体)

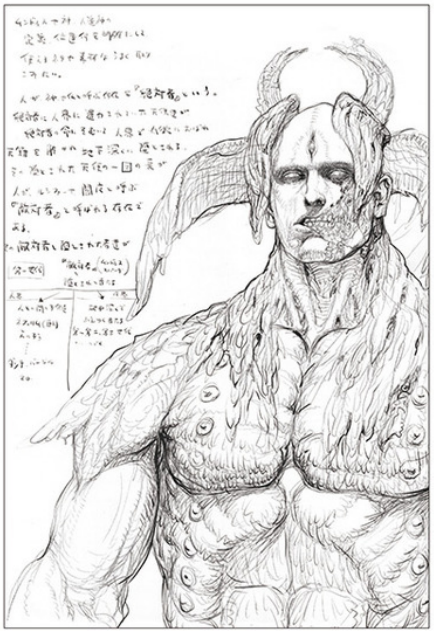
Unused Enemy Design 未使用敵デザイン画ギャラリー

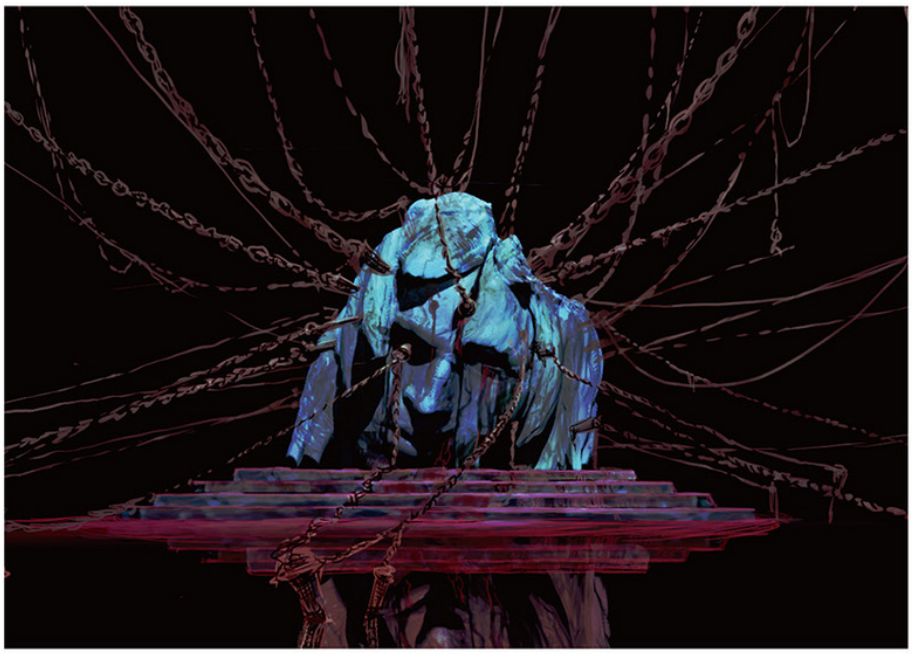
Commentary

まだデザインラインもなかったころのネタです。没になりましたが、それぞれいろんなコメントをもらったので思い入れが深いです。ケルピーは元々ヨーロッパの伝説に登場する水棲馬で設定自体が気に入っていました。自分なりに色々解釈したデザインをしたのですがダメでしたね（笑）（大倉）

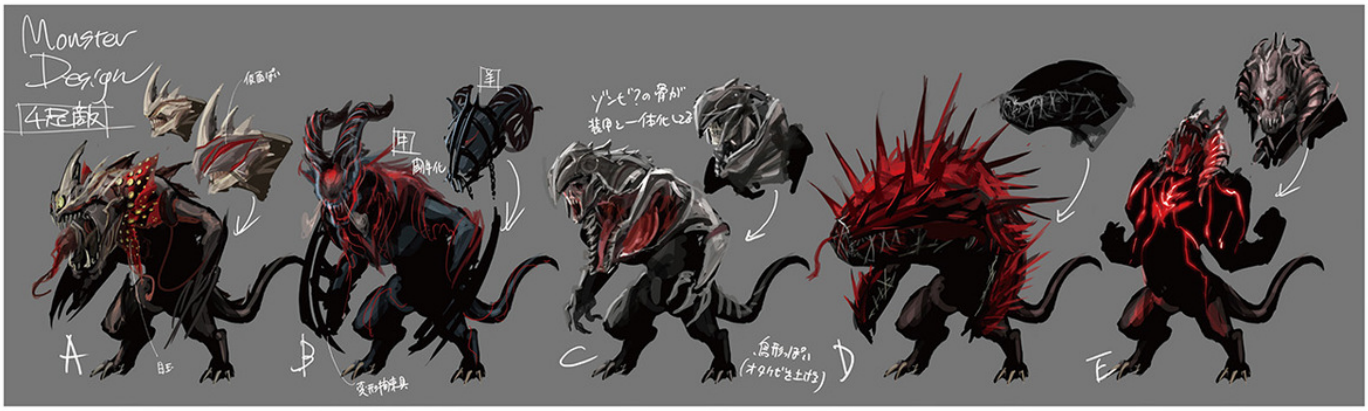


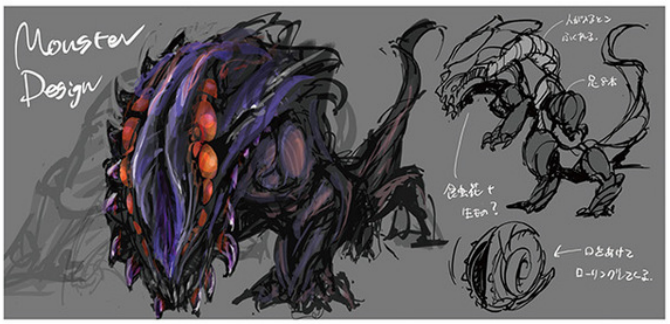


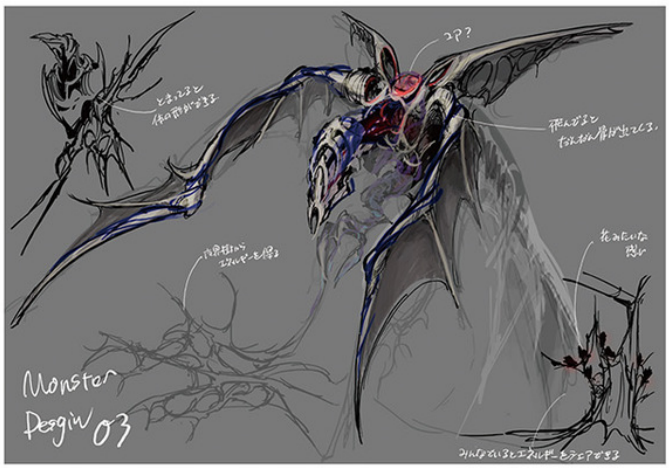


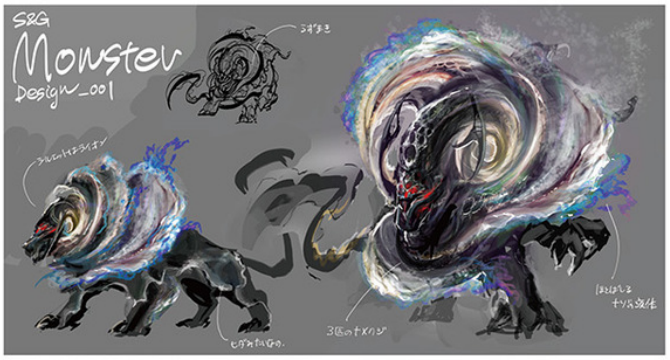


Commentary 過去シリーズ含め集大成にしたかったので新規も馴染みもいろいろ描いてました。（池野）

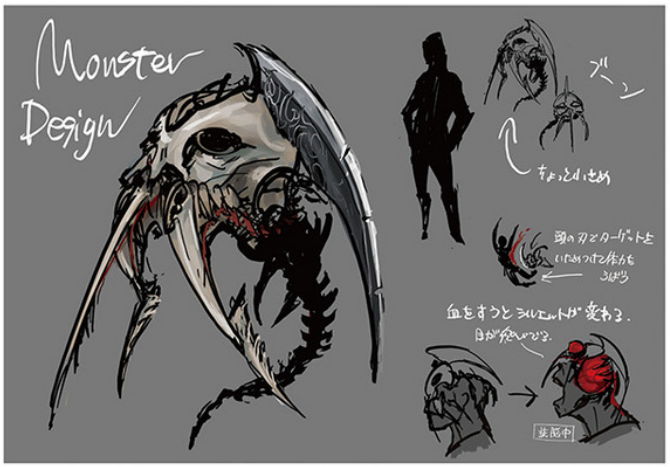

Monster Design
4足敵
A
B
C
D
E

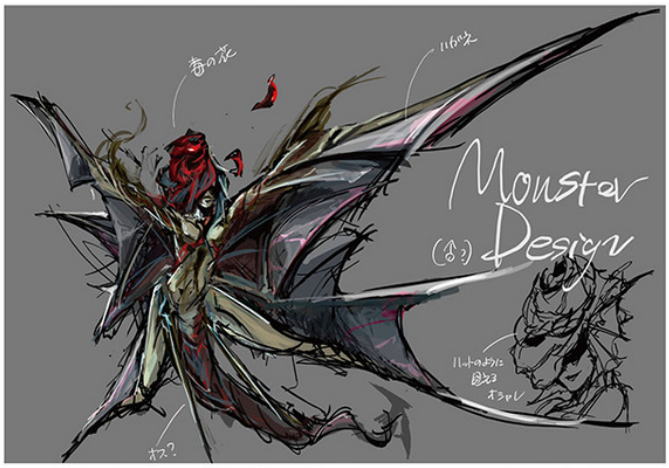

Monster Design

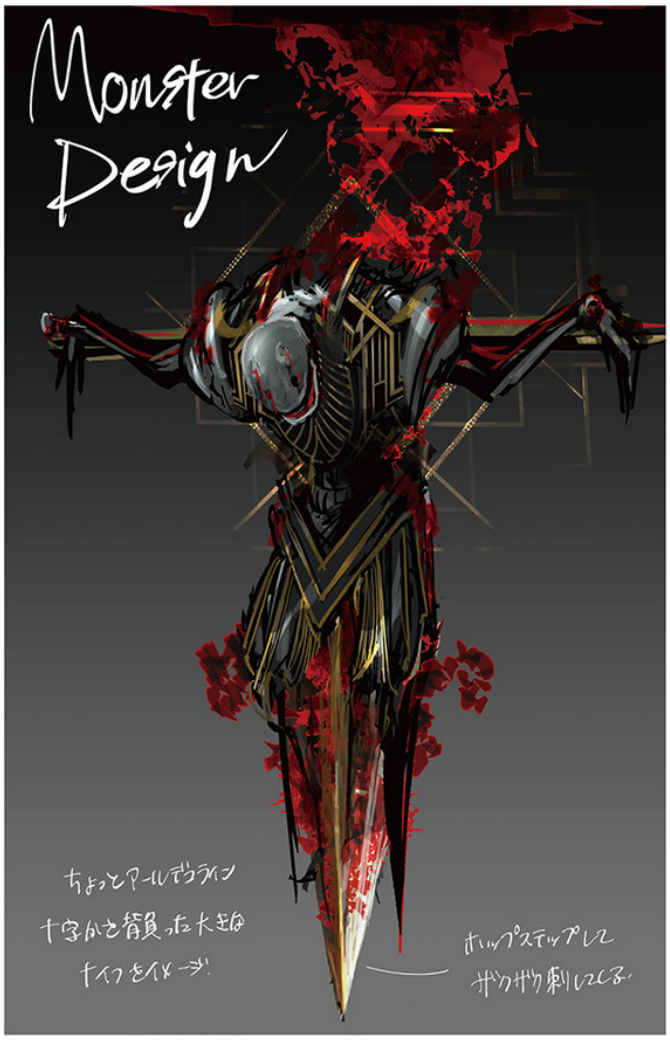

Monster Design 03

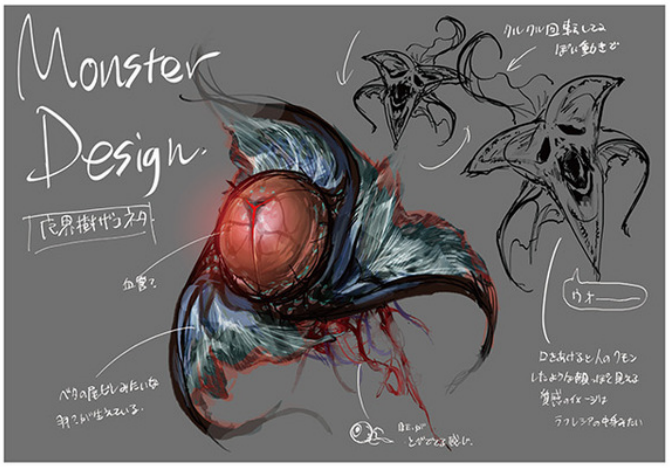

S&G
Monster Design_001

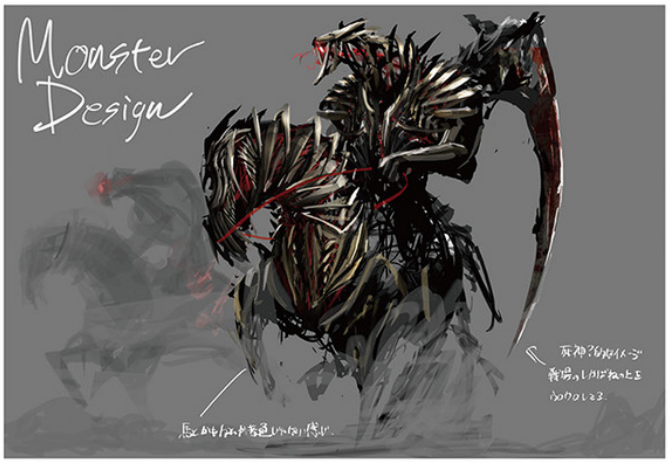
Monster Design


Monster Design


Monster Design







Commentary

「たくさんのデザイン画から選びたい」というディレクターオーダーがあり、まず数を出せってことだったので1枚30〜40分で描いてました。座った僧侶のシルエットがそのままドクロに見える!（編注：P.119にあるマルファスのイメージ ラフ5）とか、ダンクルみたいな顔の超巨大敵かっこいい!とか、思いついたことをただただ勢いで描いてたころのものです。（大倉）

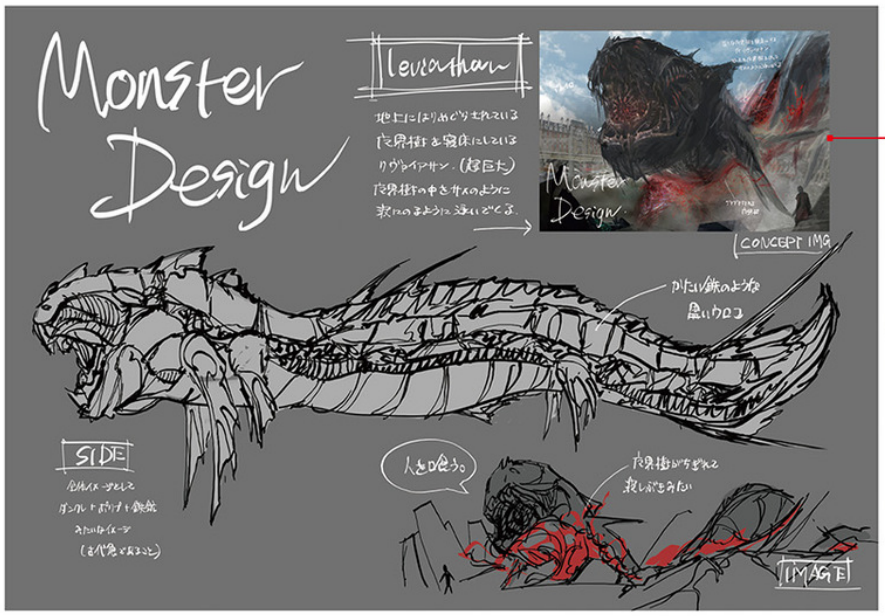
S&G

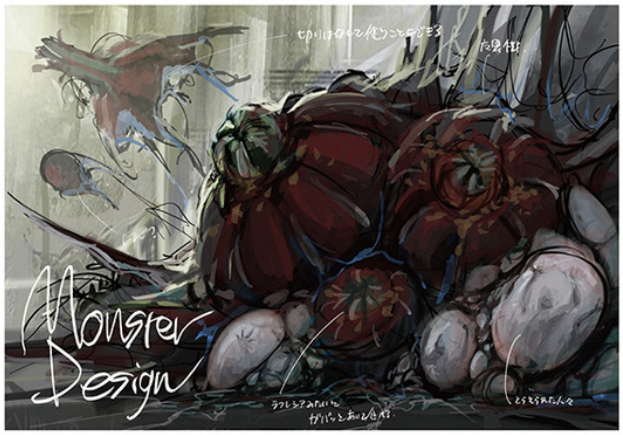
Monster Design

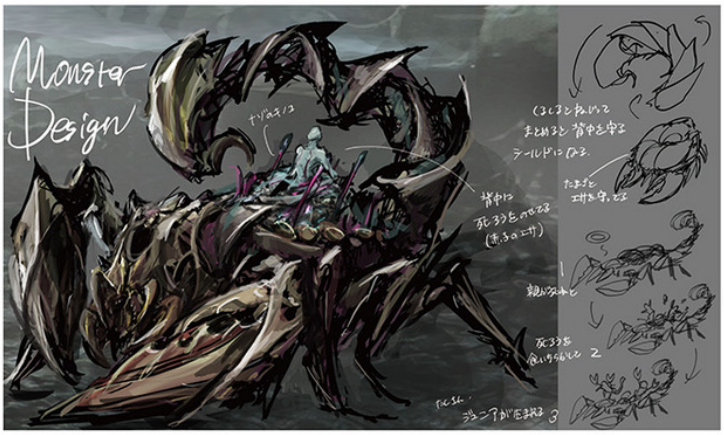
★移動性能変化と、攻撃禁止ネタ

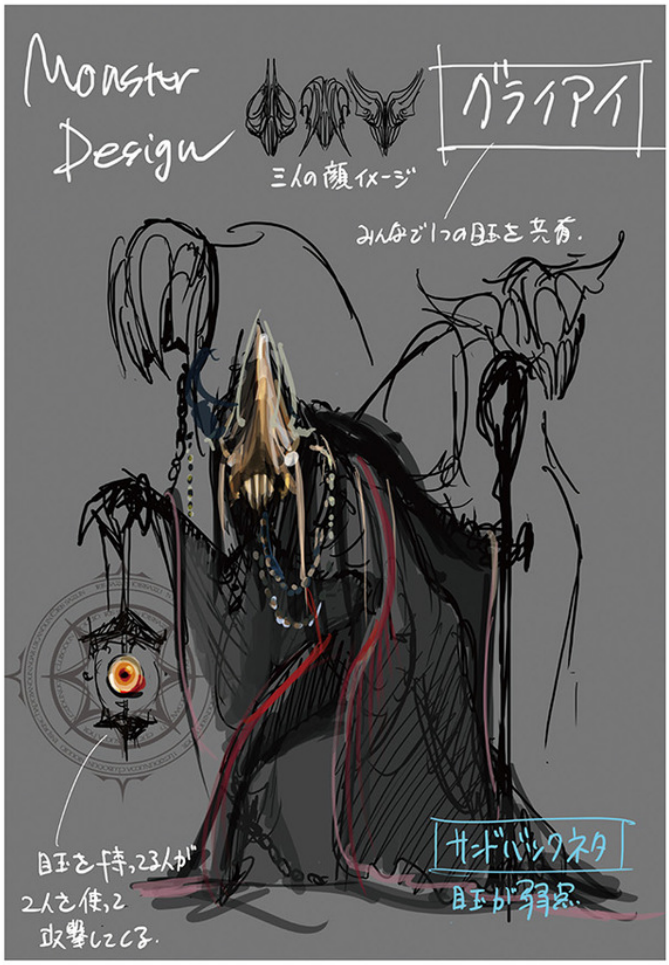
悪魔「アスワン」由来。
女吸血鬼で、羽もち、体毛、鋭い爪、腐敗した油、獣風味&変身持ち。

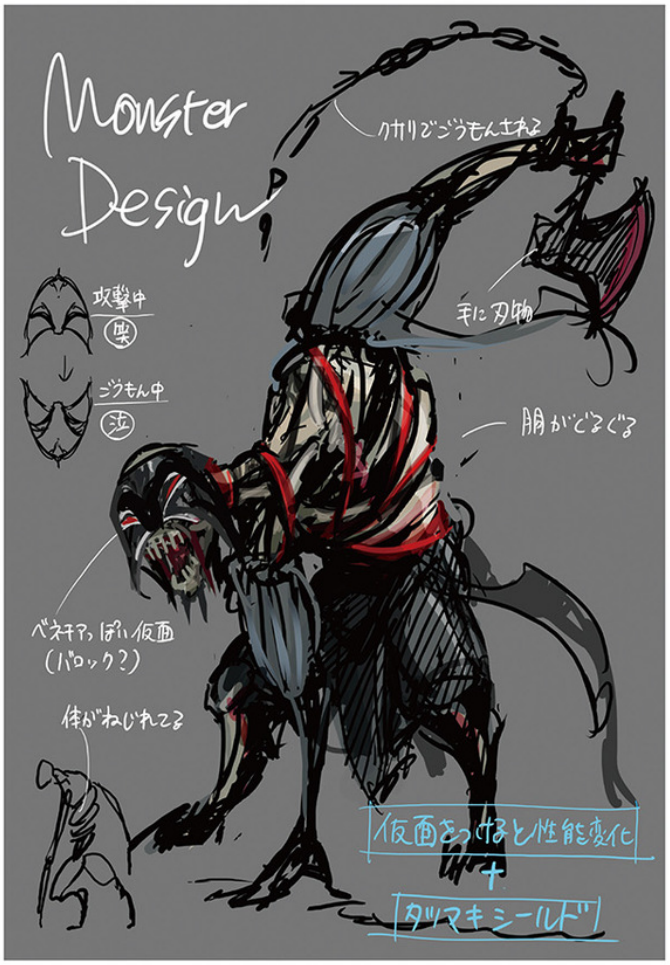
人由来の腐敗した油をぶちまけてレーザー風&大砲型攻撃。副産物として、地面が滑るようになり、突進系攻撃の威力が増加。
近接銃火器で発火させて火だるまダメージを与えられる。PL側も食らった後は一定時間、火気厳禁。

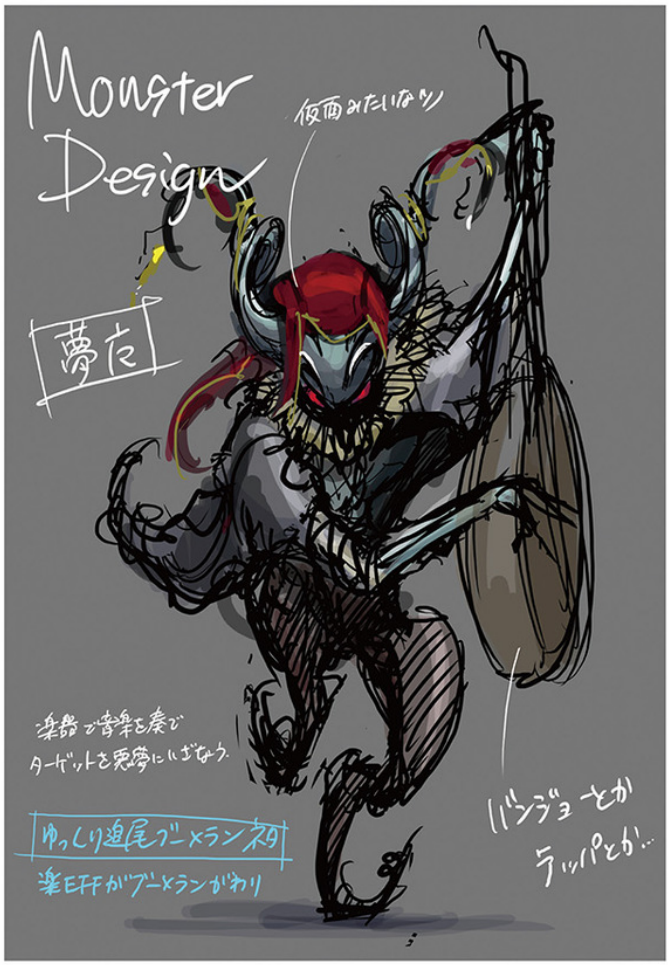


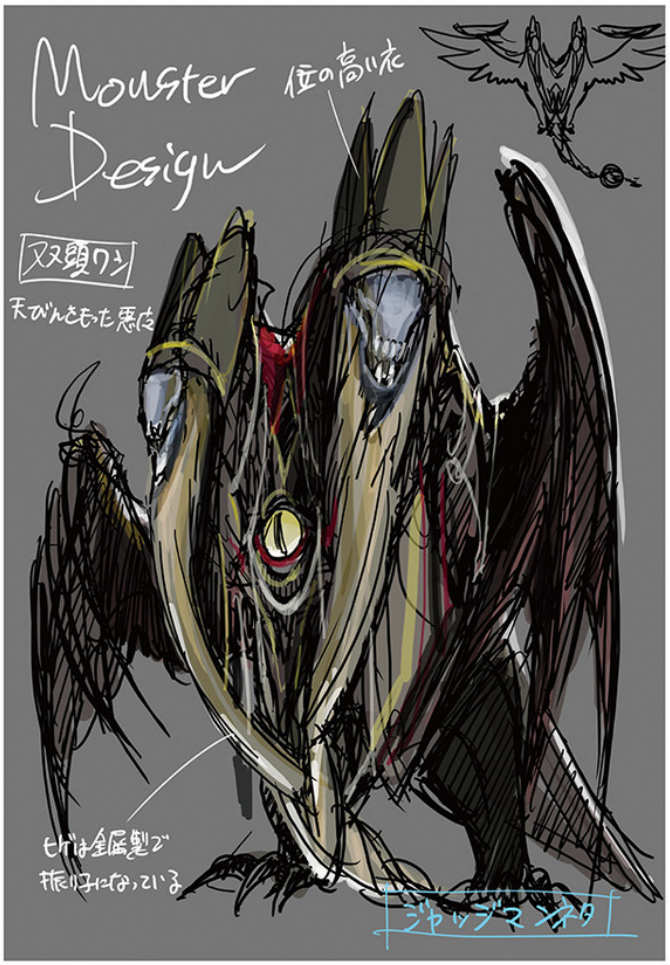




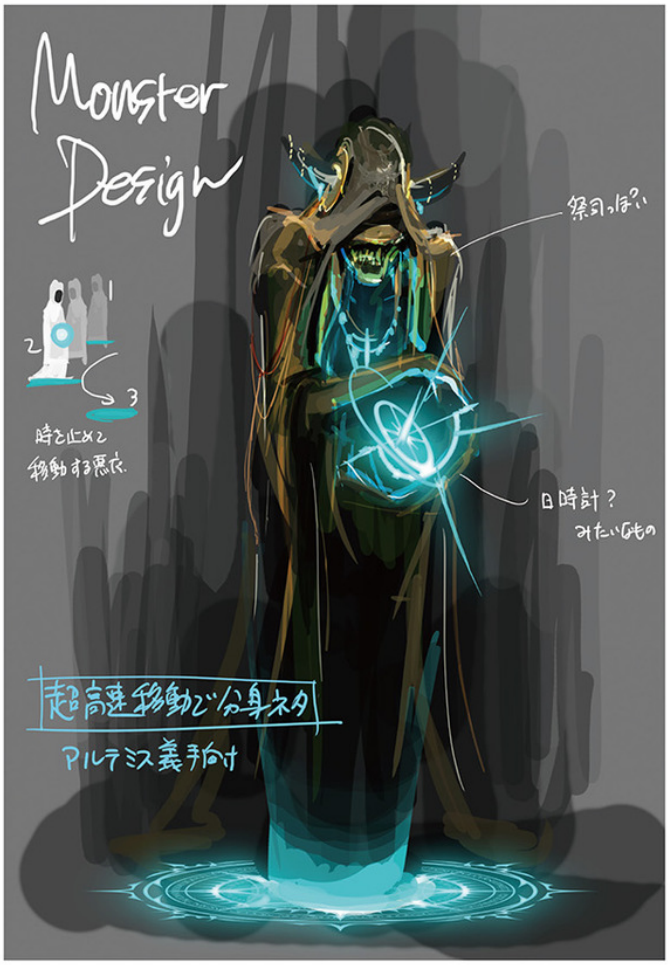


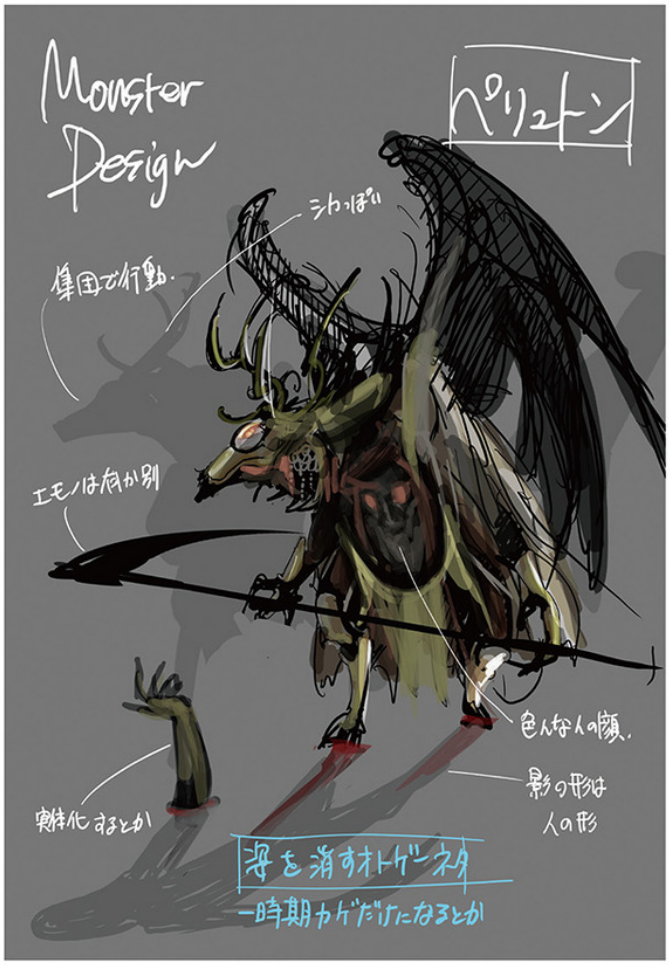


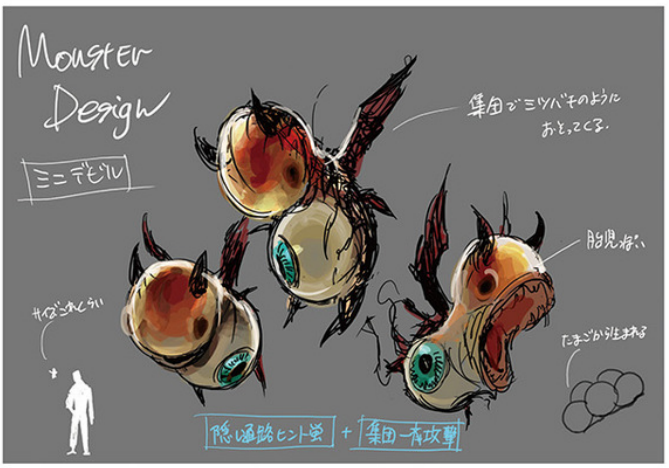


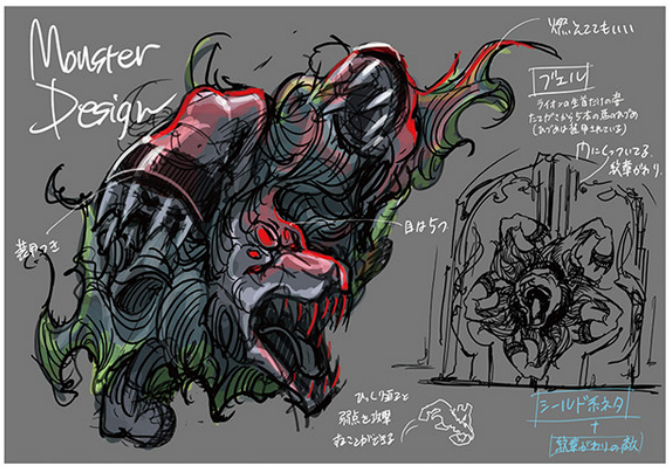


Commentary それぞれ私の中ではコンセプトがはっきりしていて設定も気に入っているのですが(そうでなければ提案しません)、やはり時間がたって見返すとたしかにそれぞれOKには至らない、足りないものがありますね。描いてる時に気が付けばいいのですが、もう夢中で描いてたので……。(大倉)



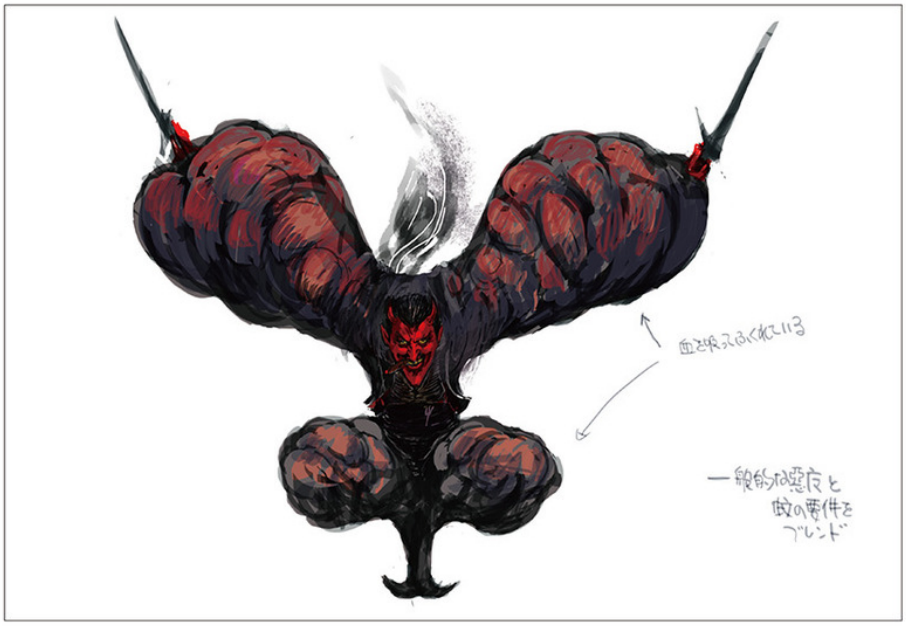


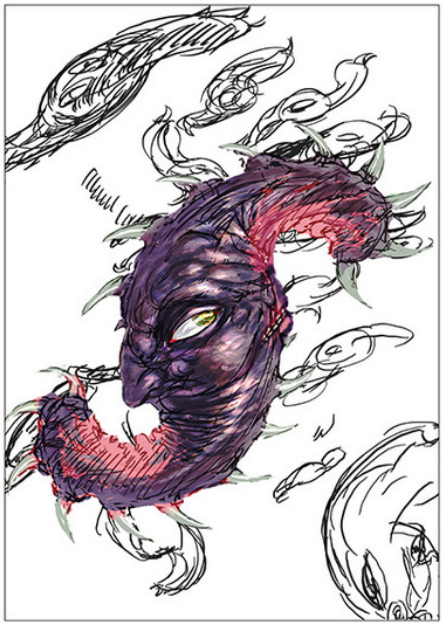


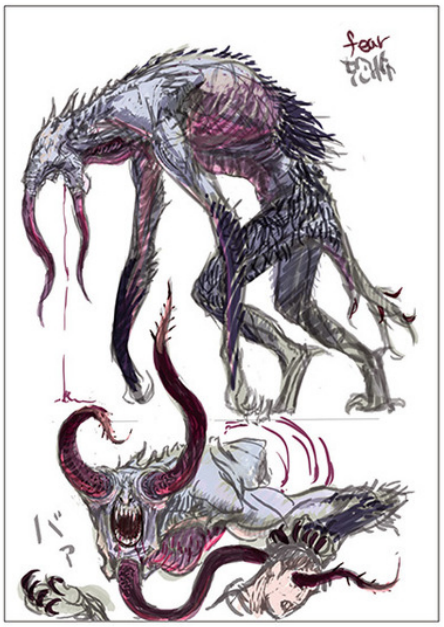


Commentary

ネタを出すとそれを見た人が「これだったらこんな攻撃できそう!」とか「こんなシチュエーションかっこよさそう!」とか発展することができて、そういう会話が現場ででると「よし、いけそう」と感じます。そういう感じがゲームを作ってわくわくする時です。もっとまだたくさんの敵を描きたかったです。（大倉）







Commentary

人間が衣装を身にまとうのは、人を騙すためだと思います。悪魔も人工的では無い着飾り方で、人を騙すのではないか？　というデザインの方向性を探っていました。衣装の様な皮膚、服を顕微鏡で拡大すると、血管の中に液体が脈打っている。「お前！　悪魔だな!!」という感じです。（木下）

Weapon

デビルハンターによるスタイリッシュアクションの最大の要ともいえる武器を、大量の詳細な設定画とともに紹介していく。DLCで入手できる義手のイラストにも注目したい。

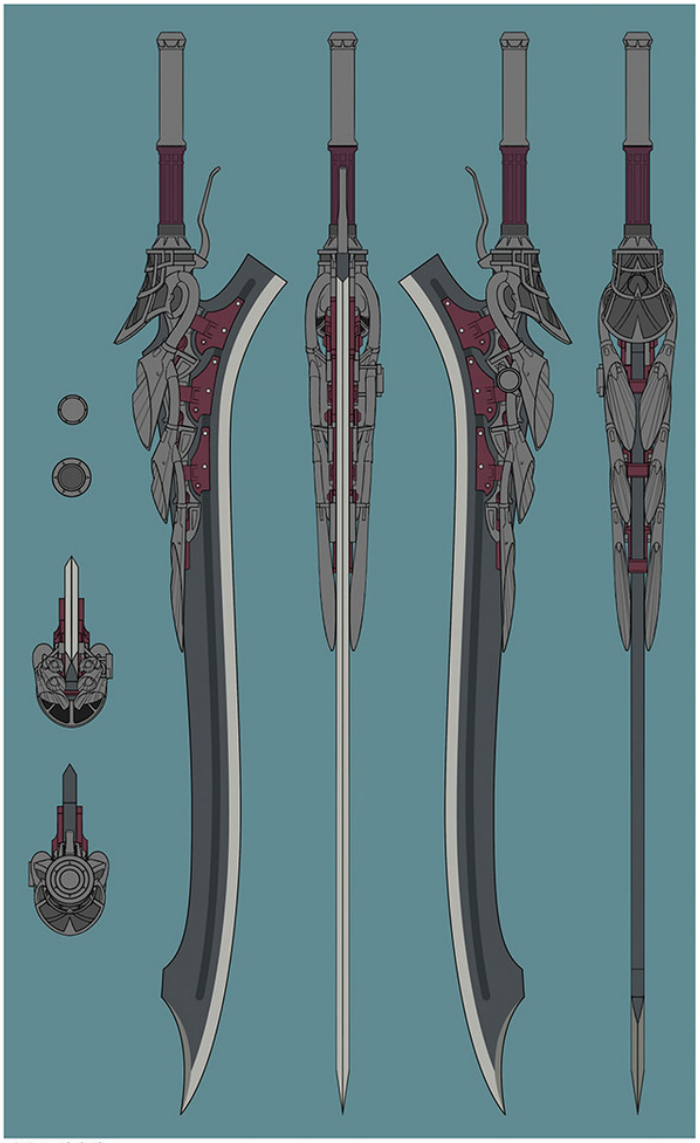
PAX WEST公開イラスト

Commentary

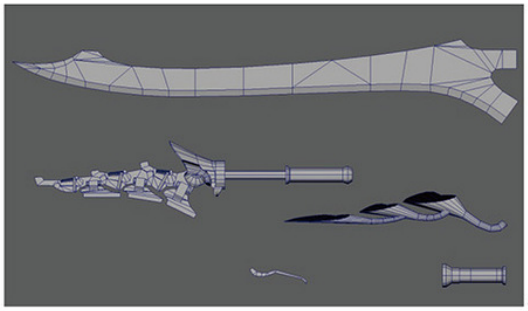
戦隊ヒーローの集合シーンである「やってやるぜ!」感のようなイメージで制作しました。ネロの義手はどれも一長一短があり個性的です。是非、お気に入りの義手を見つけてみて下さい。(横田)

RED QUEEN レッドクイーン

Design Work デザインワーク



デザイン決定稿



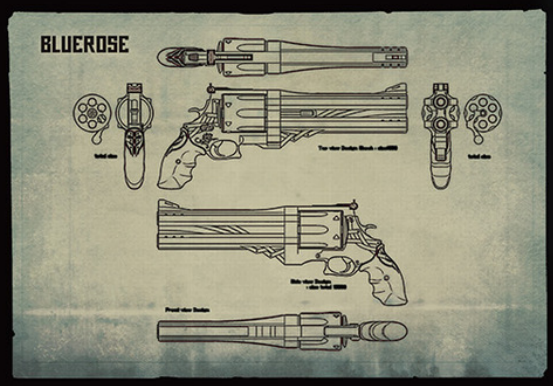
パーツ分解図

イメージ ラフ

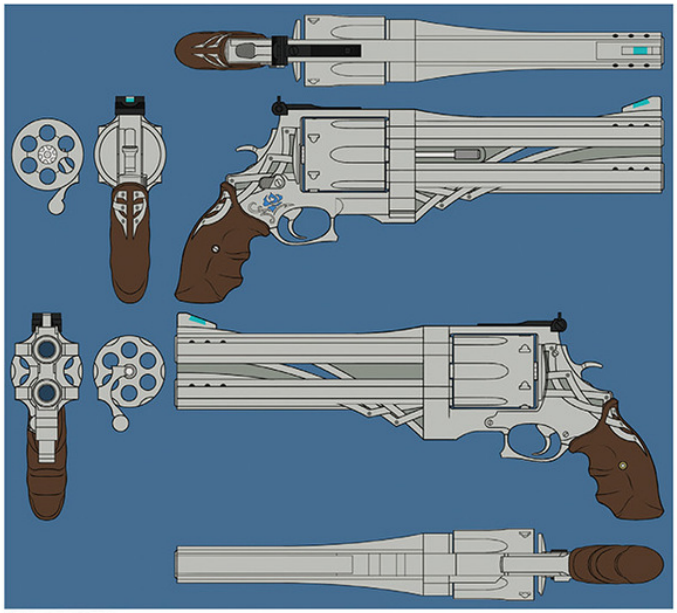
Commentary

始めに、斬る仕組みを考えました。チェーンソー、超振動、ローラー（?）etc……。結局、元気にぶった斬る、火を噴く仕組みになりました。それプラス、超振動的な仕組みも無理くり入れてます。今回、させていただいたデザインの中では1番好きなものです。（武器担当）

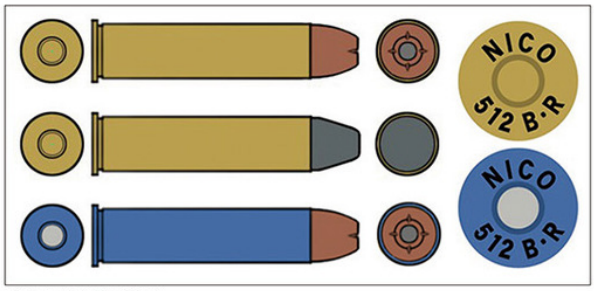
BLUE ROSE ブルーローズ



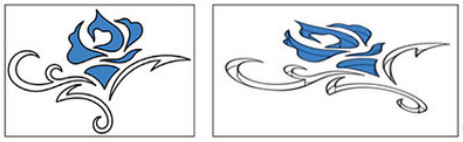
Design Work デザインワーク



デザイン決定稿1



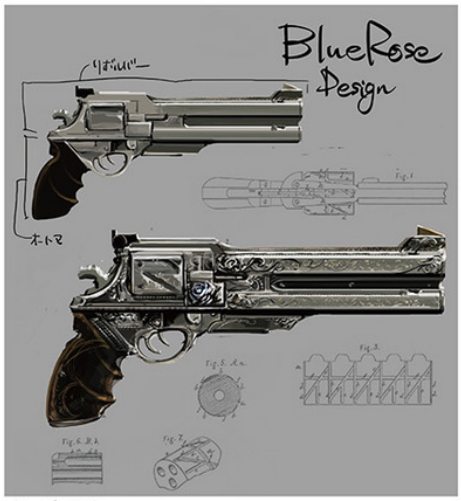
デザイン決定稿2（弾丸）



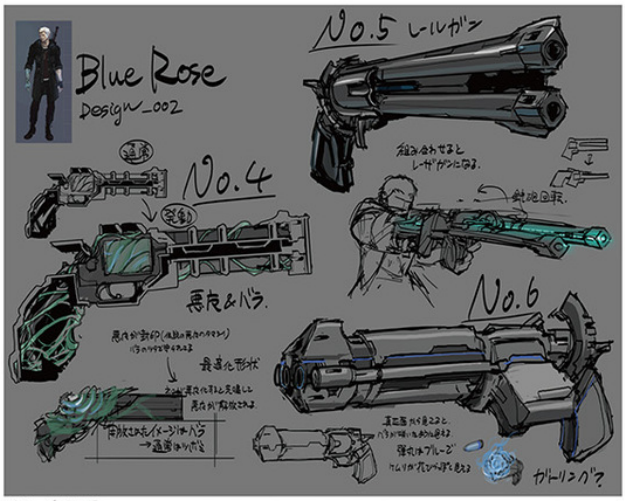
デザイン決定稿3（レリーフ）

Commentary

『4』の時はデザインの仕事を始めて間もなかったので、今回は少しこなれた感じでした。ですが、バレルが2本あるので、どうしても武骨なイメージになりがちなので、その打開策を考えたり、レリーフの案も、なかなか決まらなかったり、時間はかかりましたが、なんとかできました。（武器担当）

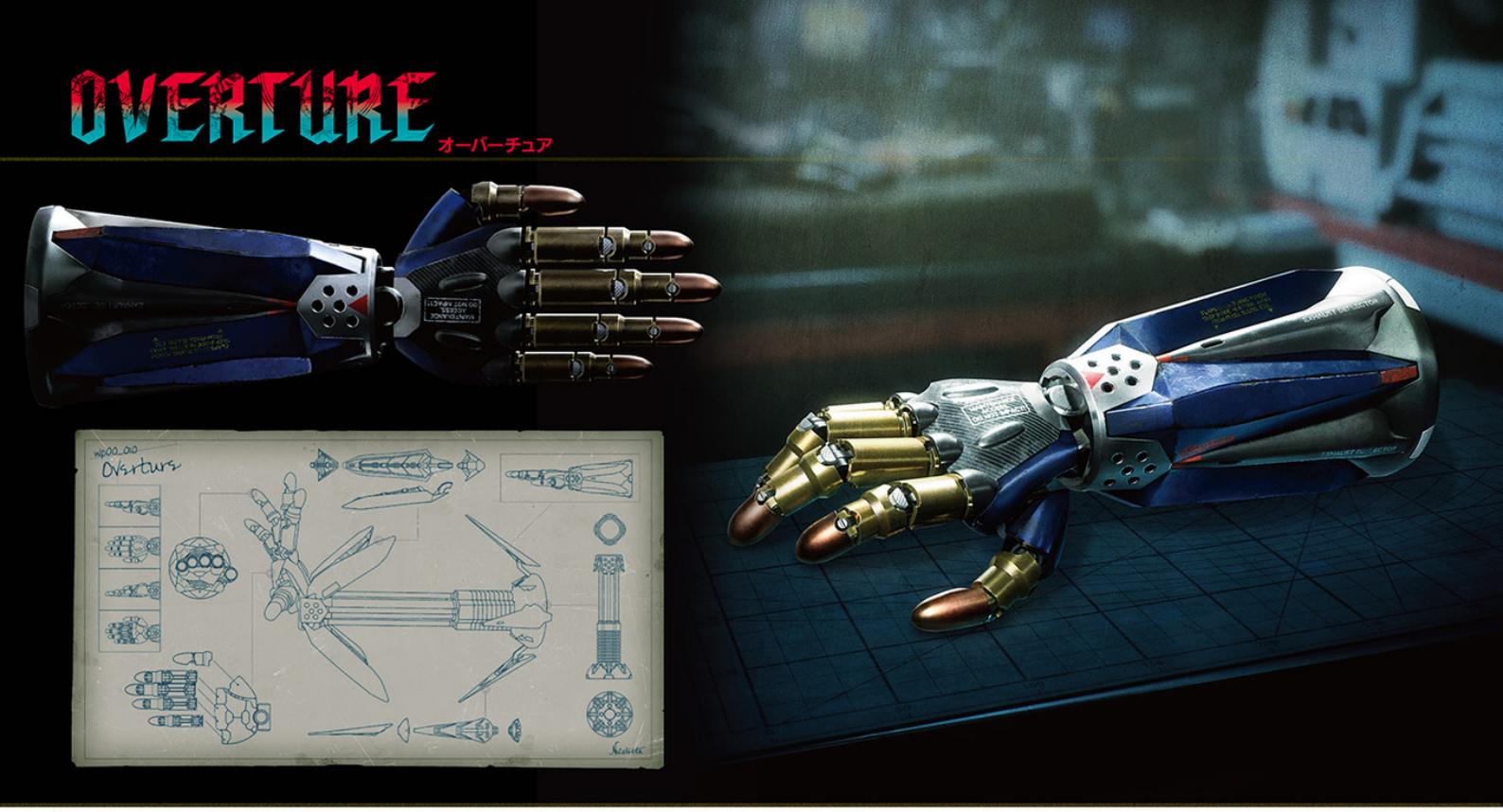


イメージ ラフ1

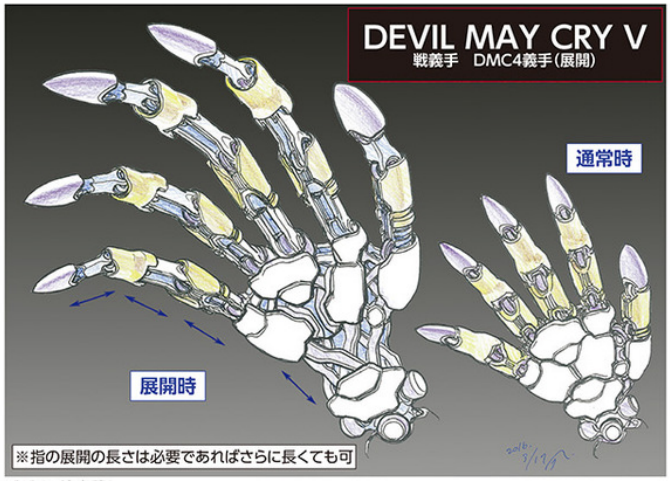


イメージ ラフ2

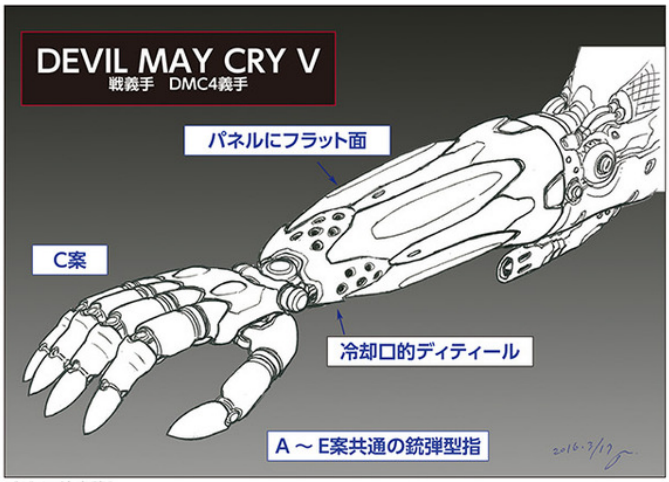
OVERTURE オーバーチュア



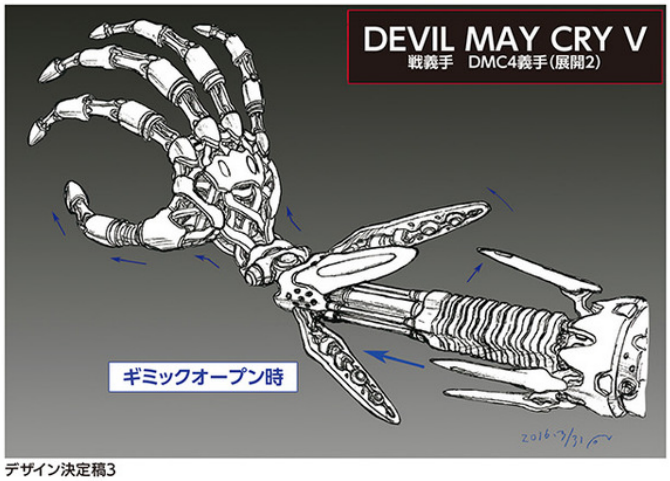
Design Work デザインワーク



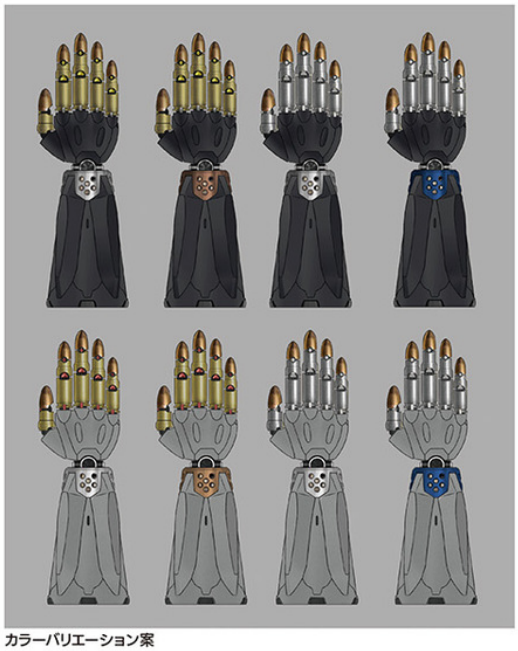
デザイン決定稿1



デザイン決定稿2

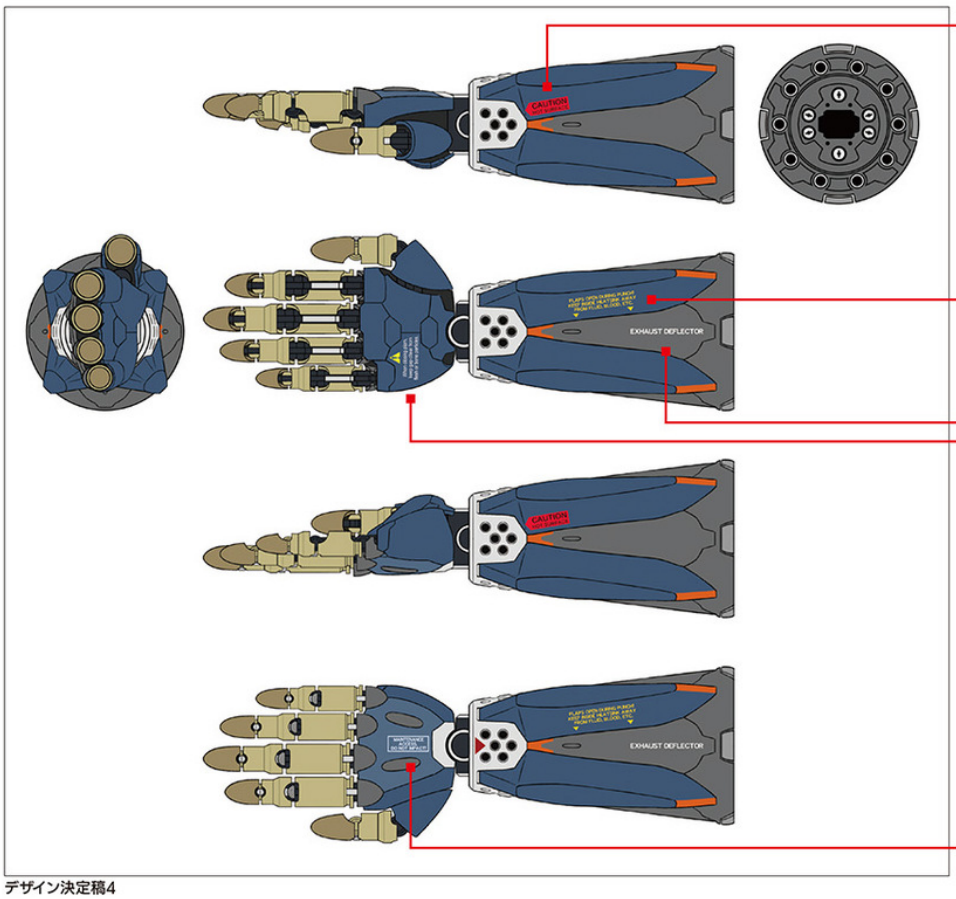


デザイン決定稿3


カラーバリエーション案

Commentary

義手を製作したニコがガンスミスとのことで、銃弾をモチーフにしてみました。また、義手のデザイン全体に言えますが、変形ギミックのユニークさと、拡大したときのインパクトを重視しています。この武器では、ただ腕が伸びるだけでなく、展開しながら伸びることで画面内の専有面積を高めることを意識しました。（河森）



高熱注意

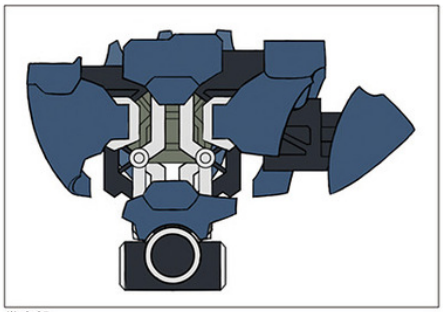
掌底の際、四方に展開。内側は放熱板も兼用の為、水(血)に触れさせない事!!

排気流反らせ板

閉じる際、隙間に異物(肉片等)が入らないよう注意!!

メンテナンス用ハッチ、衝撃を与えるな!

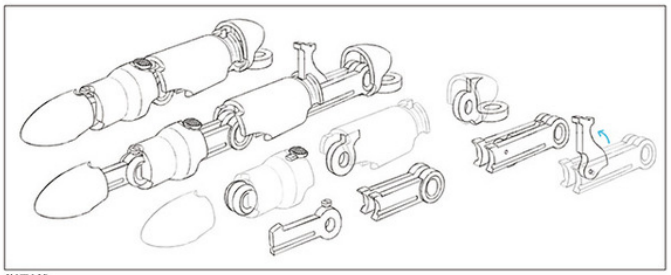
デザイン決定稿4



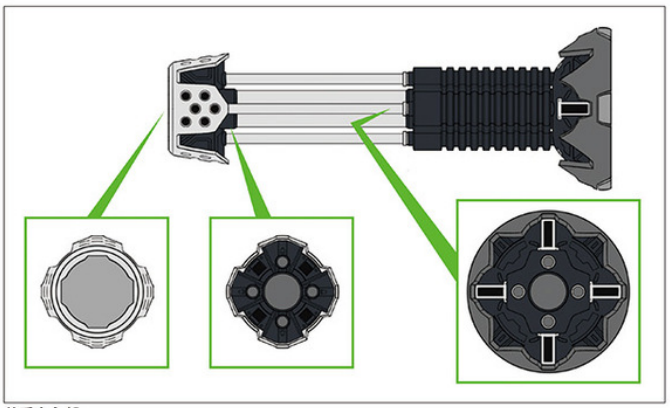
掌底部

Commentary

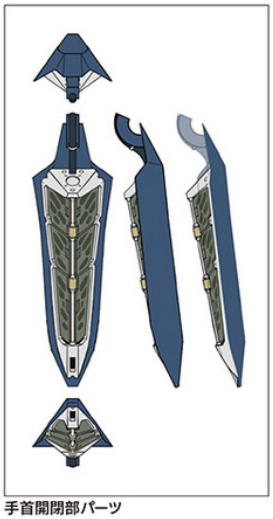
義手に付いている注意ラベルのために先輩の面白い日本語を英語に通訳して、テクスチャーにしました。本当に細かいところまでデザインされているんですよ。(ドラウデ)



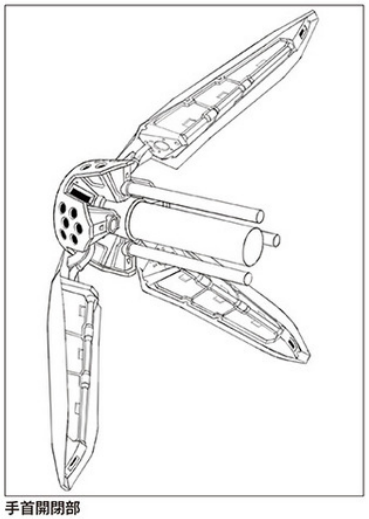
指形状



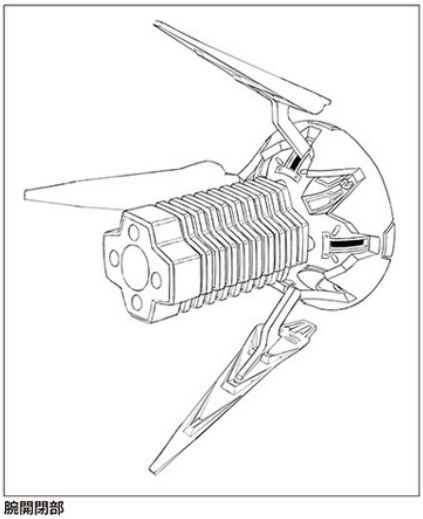
義手中心部



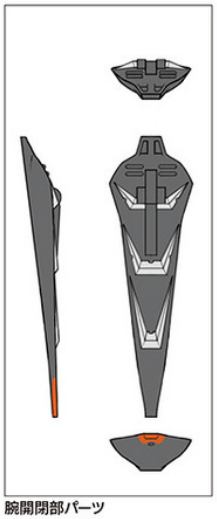
手首開閉部パーツ



手首開閉部



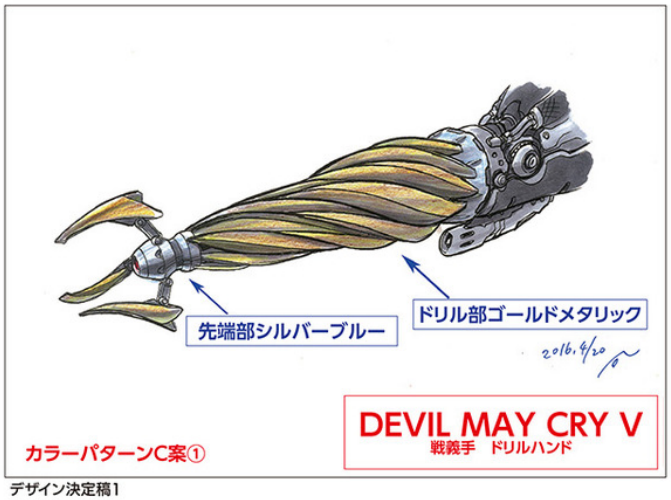
腕開閉部



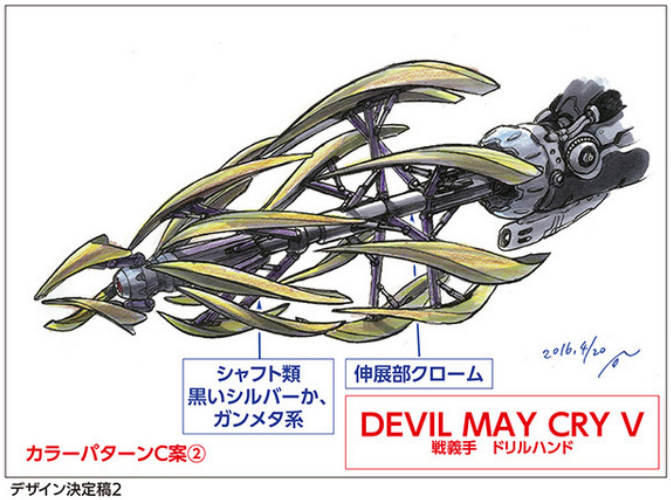
腕開閉部パーツ

HELTER SKELTER ヘルタースケルター

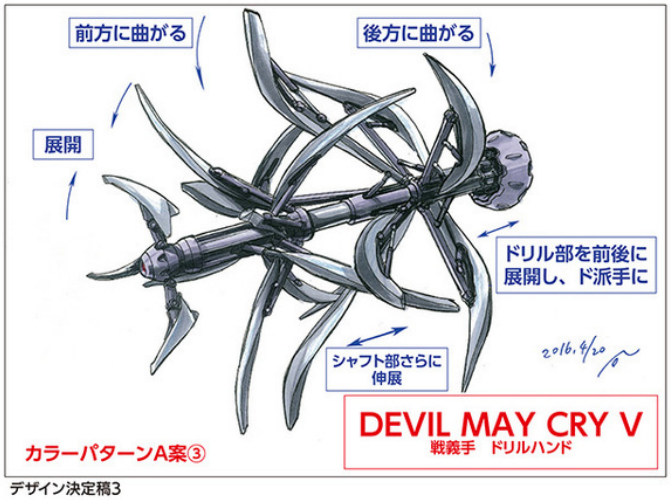
Design Work デザインワーク



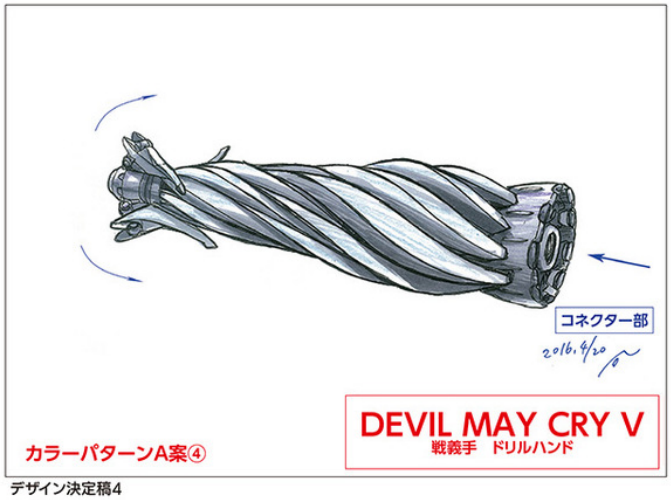
デザイン決定稿1



デザイン決定稿2



デザイン決定稿3



デザイン決定稿4

Commentary

ドリル状の武器というオーダーに、少し悩んだ武器です。比較的多いモチーフなので、どこで個性を出そうかなと。そこで思いついたのが、内側に隙間を設けて、複数のパーツが大きく展開しながら回転する構造です。パーツが華奢になりますが、遠心力でカバーすることで剛性と貫通力をもたせるイメージです。（河森）

CAUTION!
DO NOT LOOK INTO LASER!

注意!
レーザーサイトはのぞいちゃダメ!

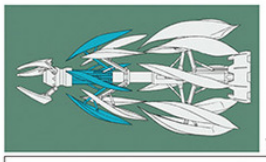
WARNING!
Do not touch this area, unless you want prostheses on both arms!

警告!
刃には触れないこと。
両腕を義手にしたければどうぞ

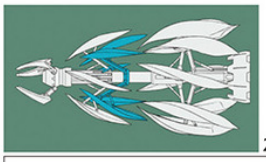
デザイン決定稿5

RIGHT-HAND TURN (6200 rpm)
MAX. PROLONGED USAGE LIMIT (4min 26s)
MAX. TARGET HARDNESS (8800 HV)

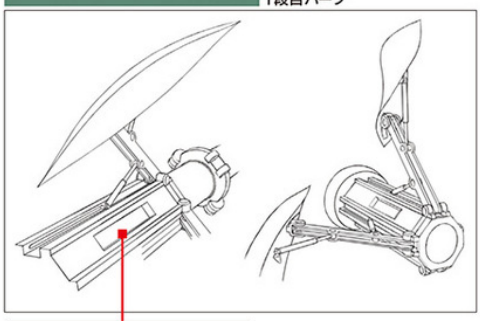
右旋回(毎分/6200回転)
連続使用限界時間／4分26秒
対象物限界硬度／8800 HV

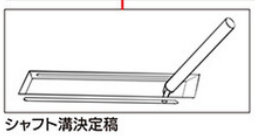


1段目パーツ

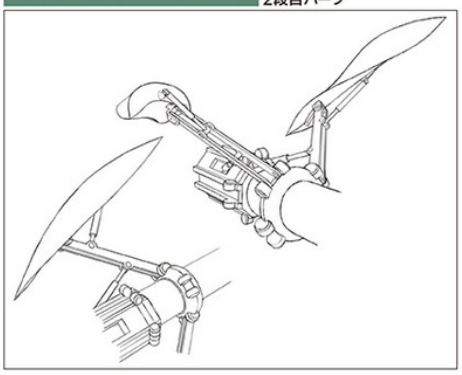


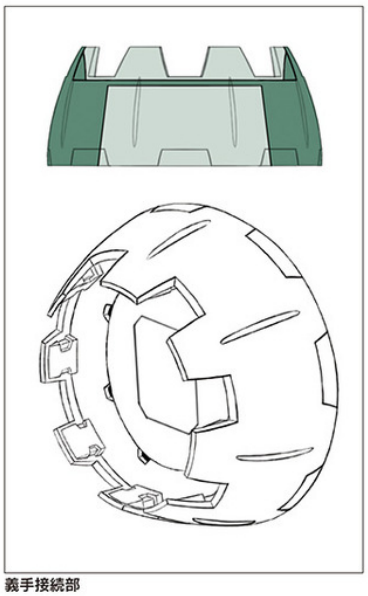
2段目パーツ



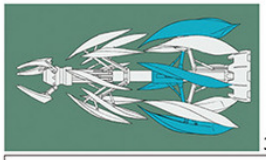


シャフト溝決定稿

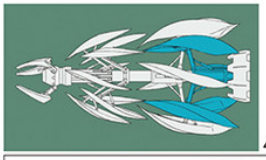




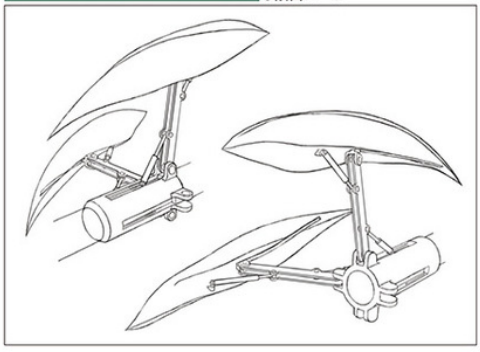
義手接続部

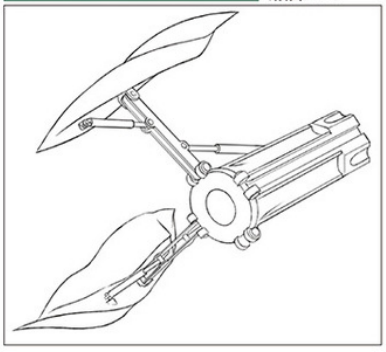


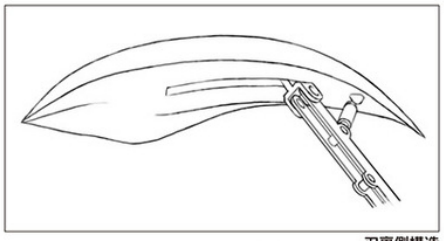
3段目パーツ



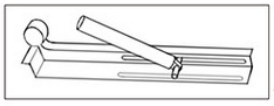
4段目パーツ





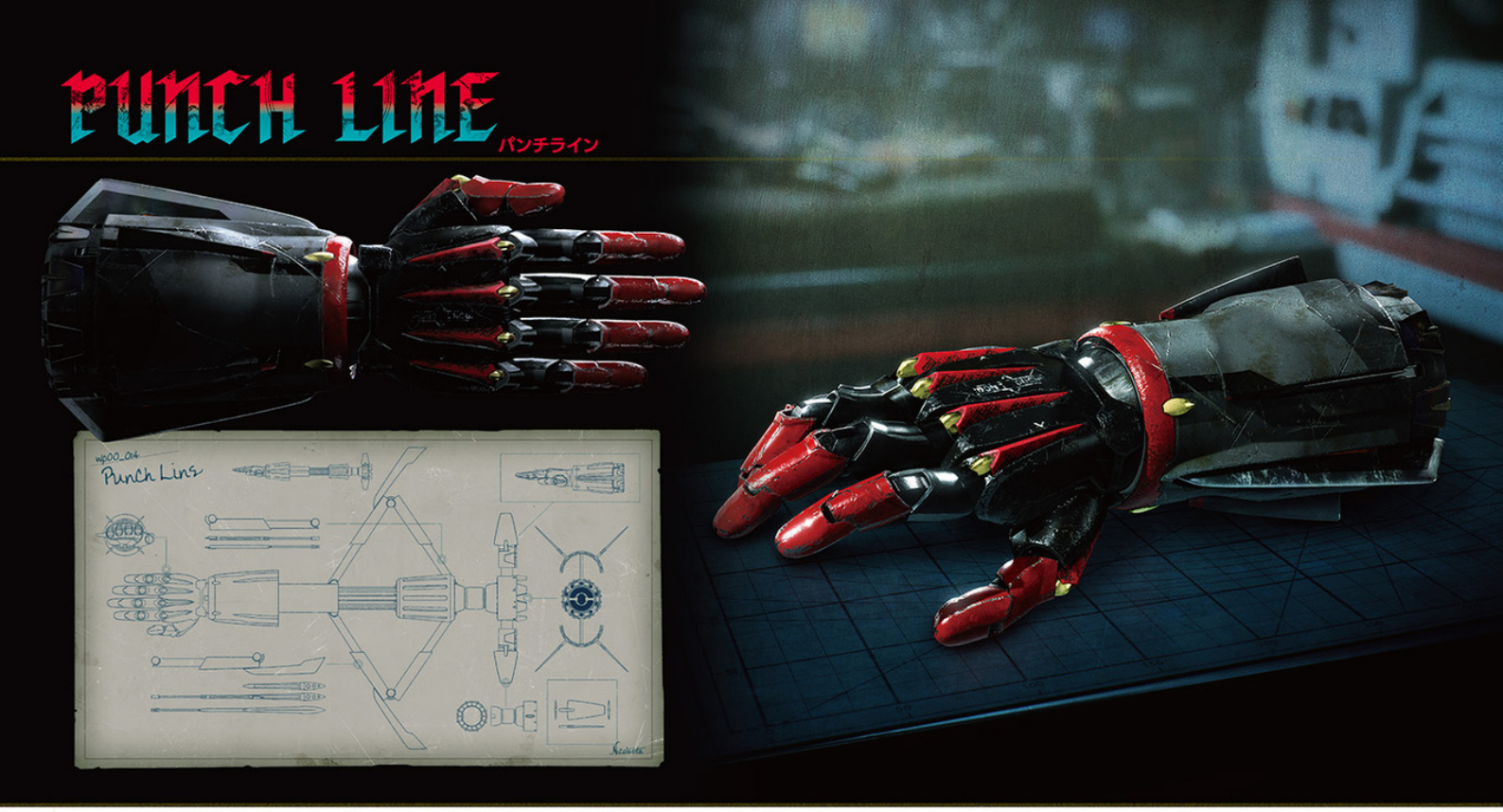


刃裏側構造

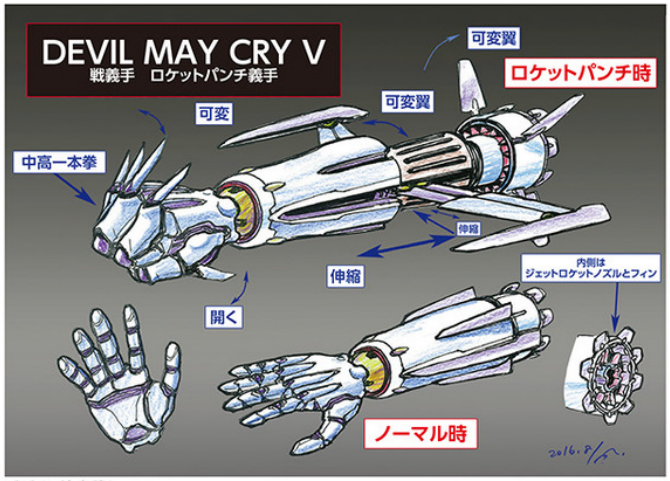


シャフト溝

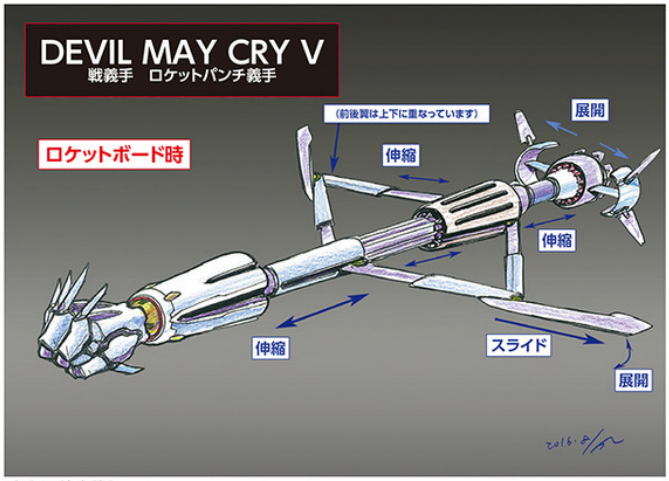
PUNCH LINE パンチライン



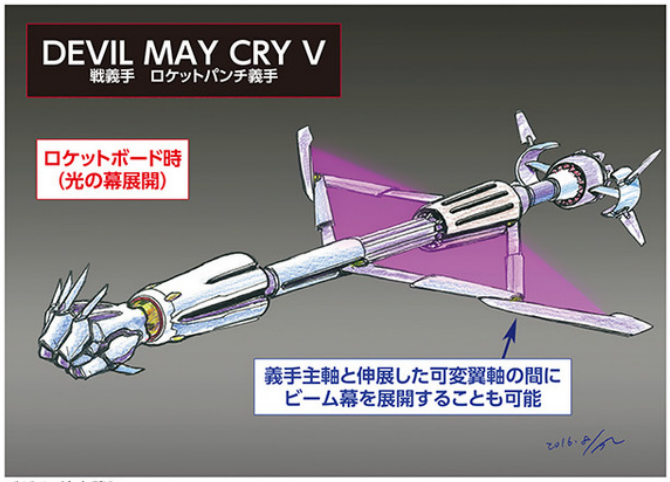
Design Work デザインワーク



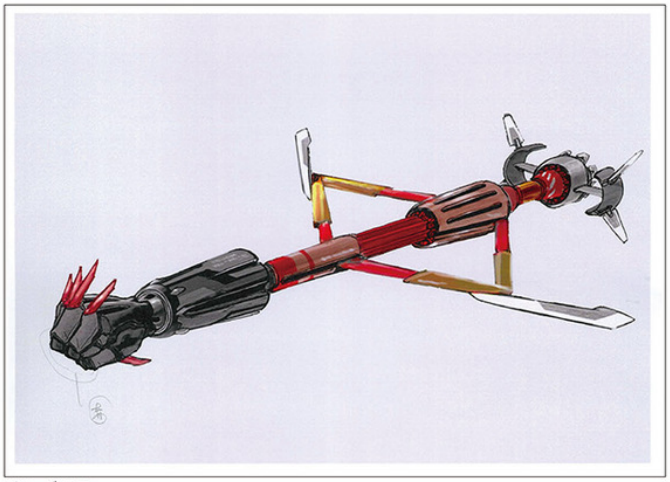
デザイン決定稿1



デザイン決定稿2



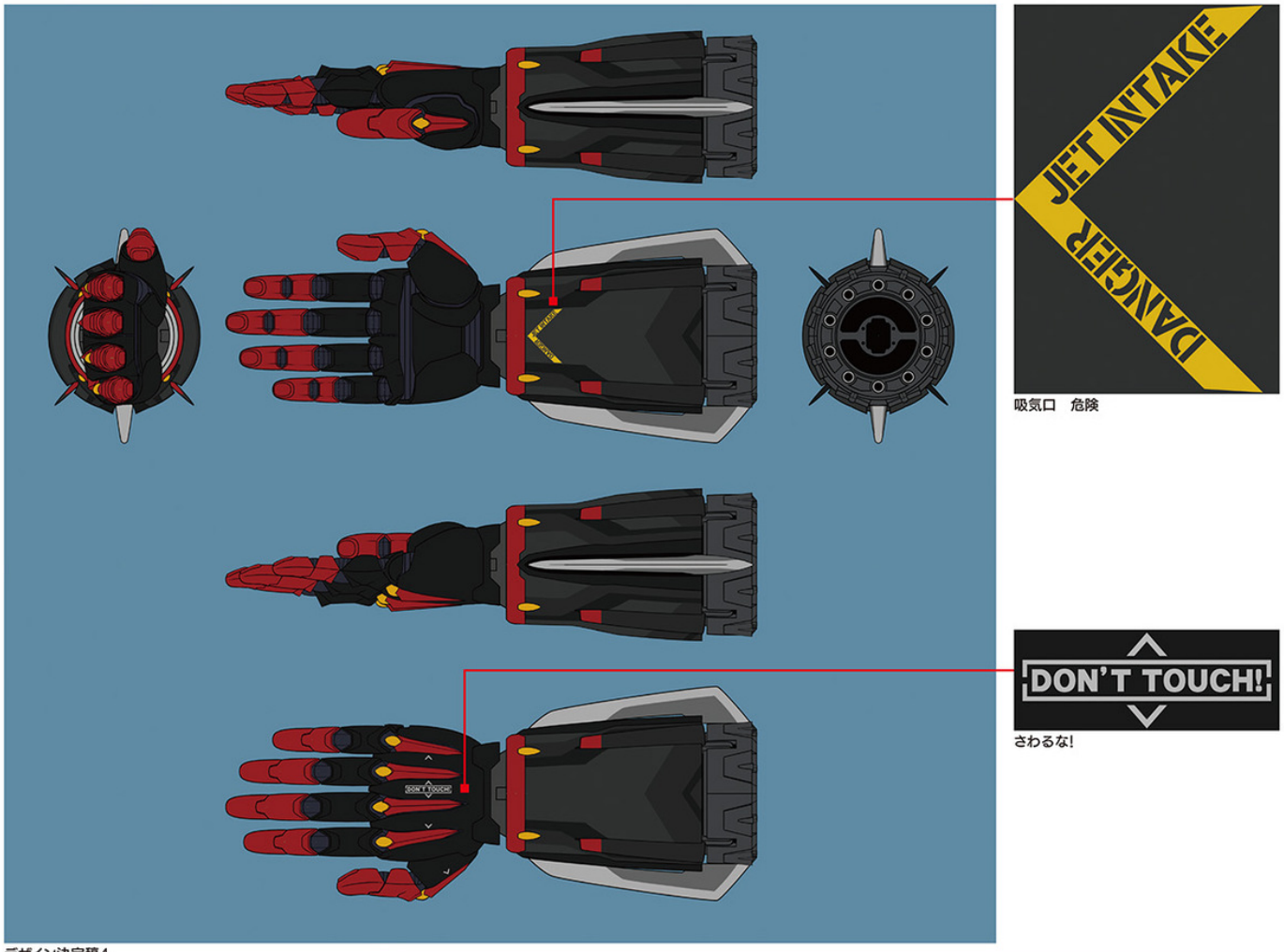
デザイン決定稿3



イメージ ラフ

Commentary

ロケットのように飛ぶ、というだけでは新鮮味がないので、空力面を強化する翼を展開してみました。せっかくなので伊津野さんに「ネロを空中サーフィンさせませんか」と提案してみたら、ゲーム内でも採用していただけたのが嬉しかったですね。（河森）



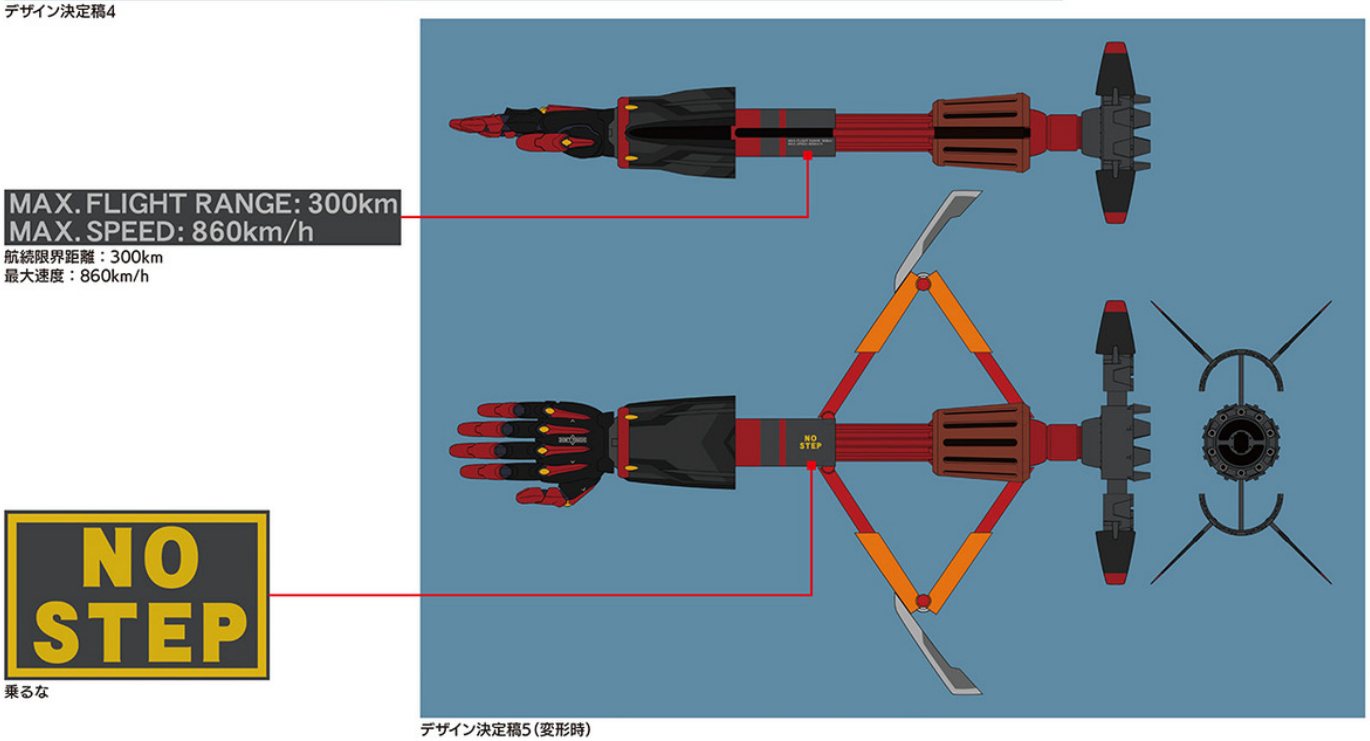
吸気口　危険

さわるな!

デザイン決定稿4

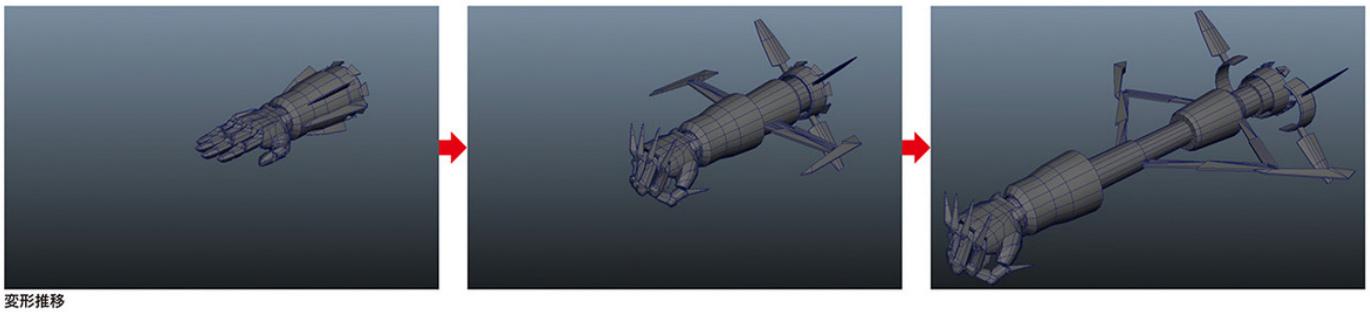
MAX. FLIGHT RANGE: 300km
MAX. SPEED: 860km/h

航続限界距離：300km
最大速度：860km/h



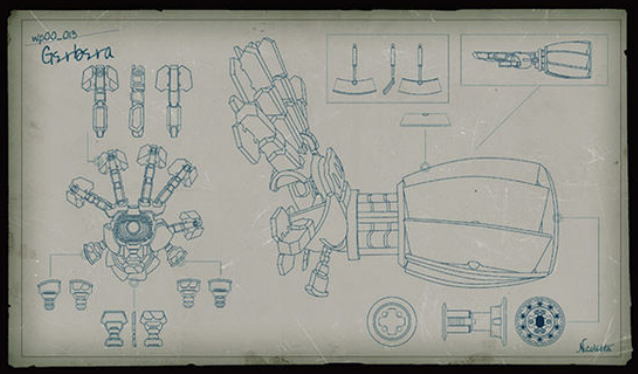
乗るな

デザイン決定稿5（変形時）

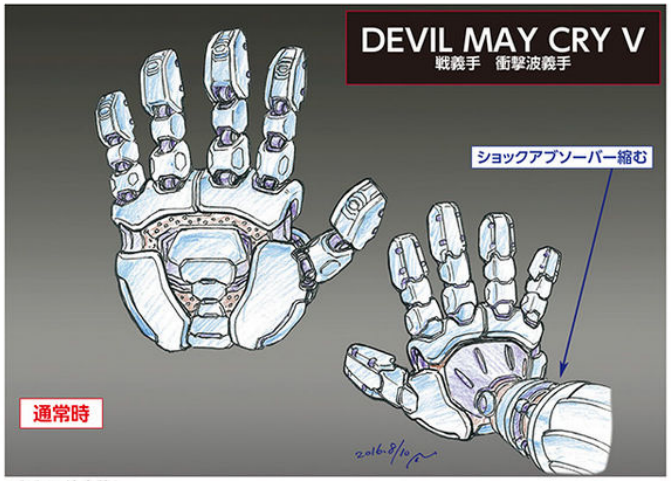


変形推移

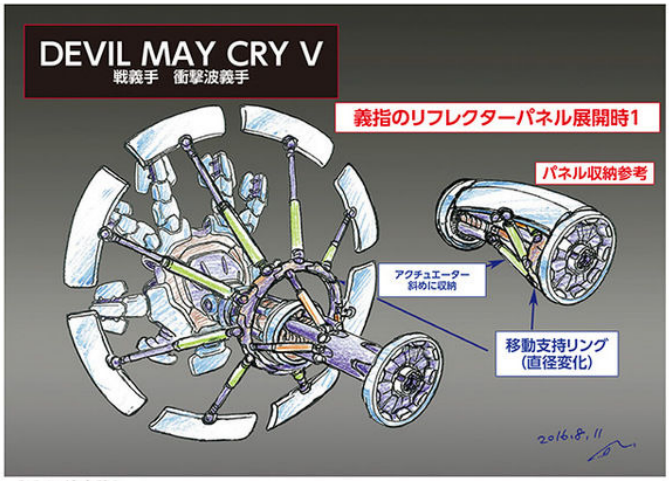
GERBERA ガーベラ



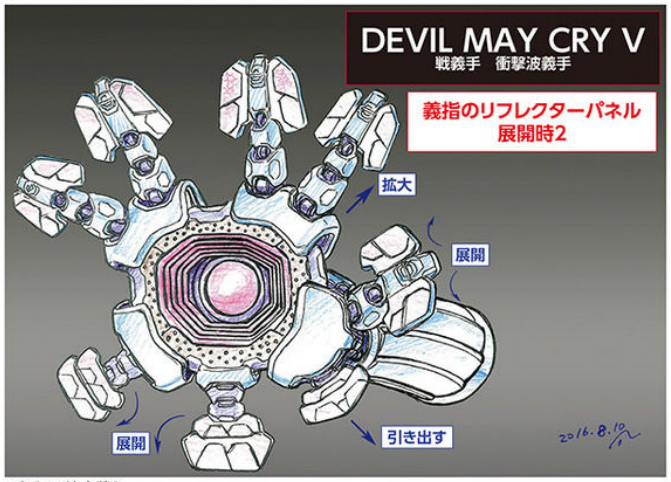
Design Work デザインワーク



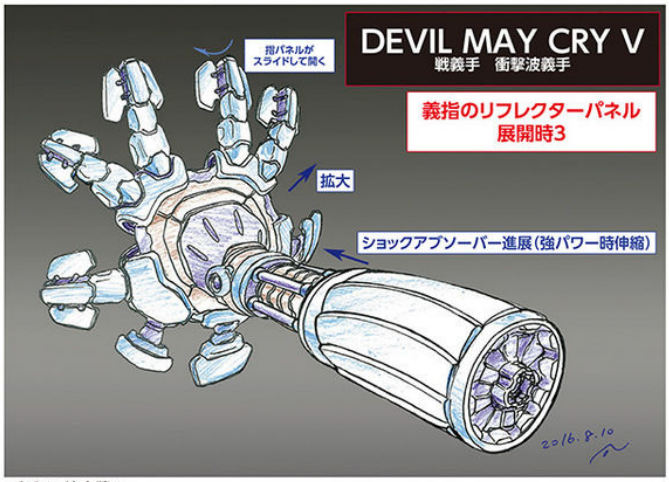
デザイン決定稿1



デザイン決定稿2



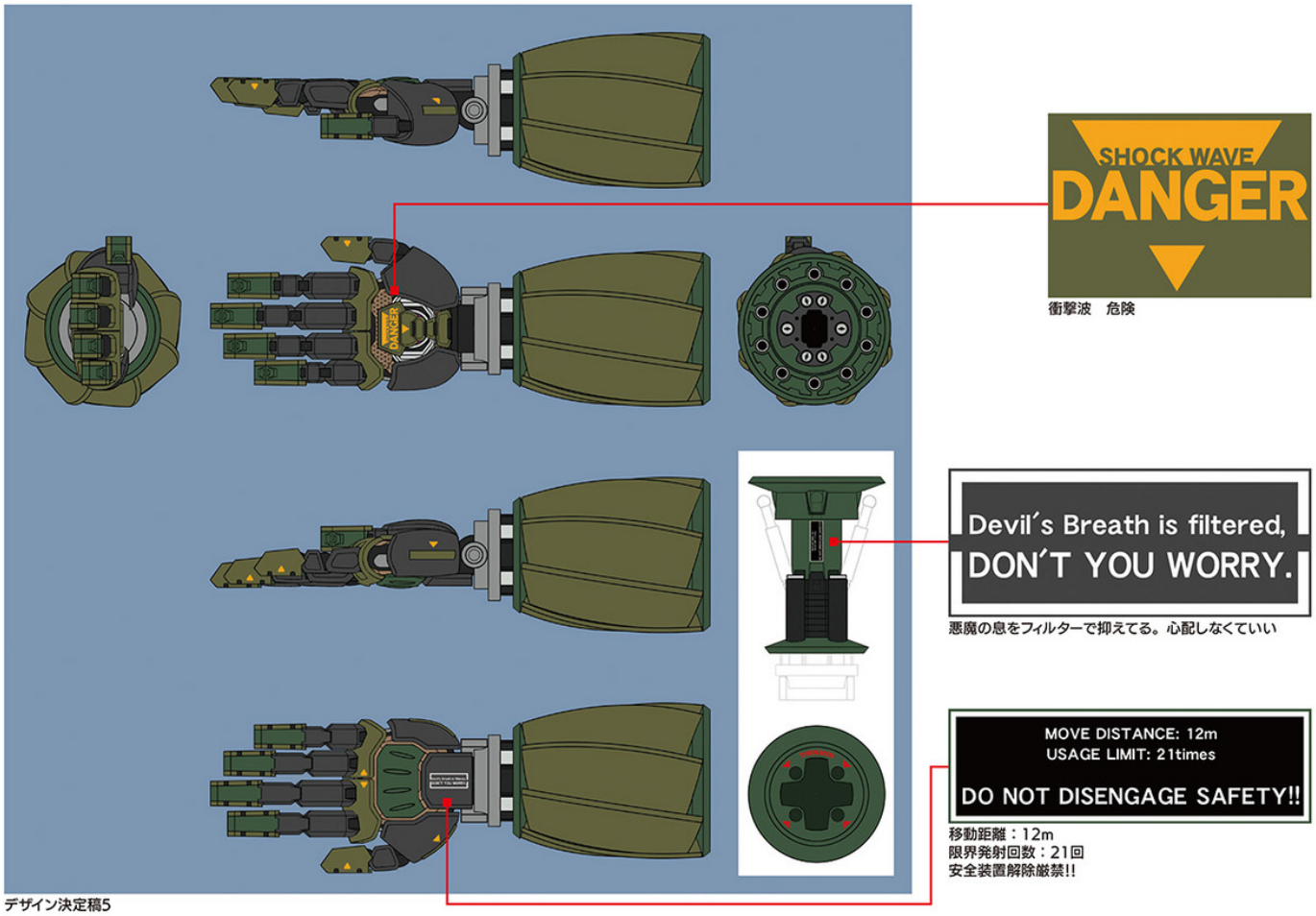
デザイン決定稿3



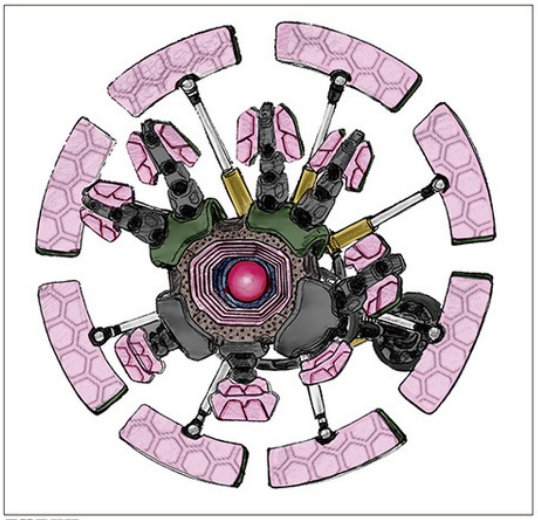
デザイン決定稿4

Commentary

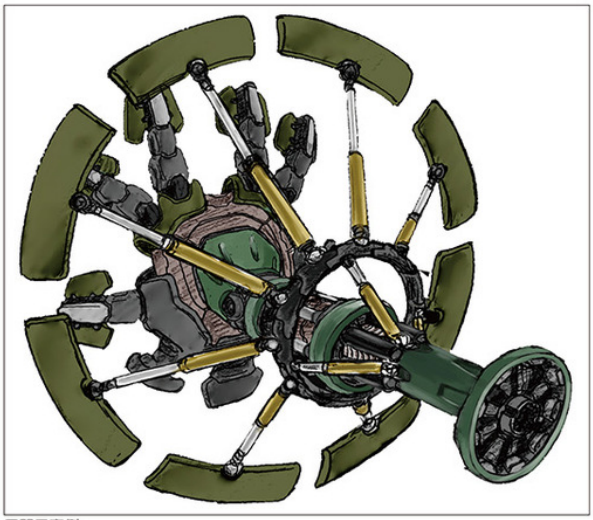
手のひらからビームも、他作品との差別化がポイントですね(笑)。この武器はリフレクターパネルの展開がデザインのポイントになっています。指だけでなく、腕から展開することで、変形の面白さと展開後の巨大さの両面を楽しんでいただければと。展開時に二重のリング形状になるよう、各パネルアームの長さは不統一になっています。(河森)



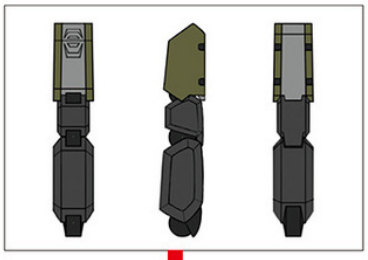
デザイン決定稿5

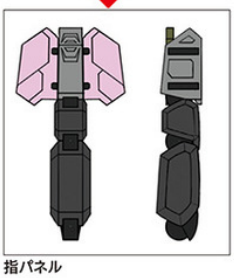


展開示正面

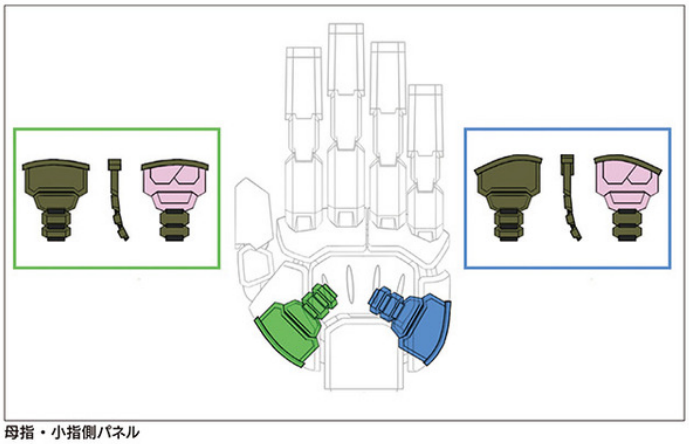


展開示裏側

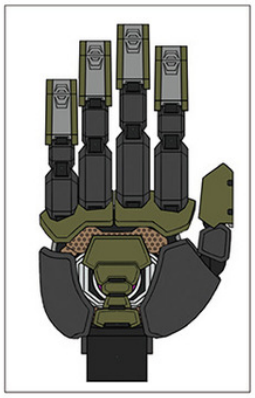


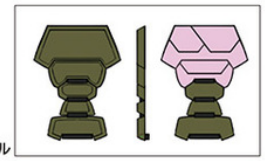


指パネル



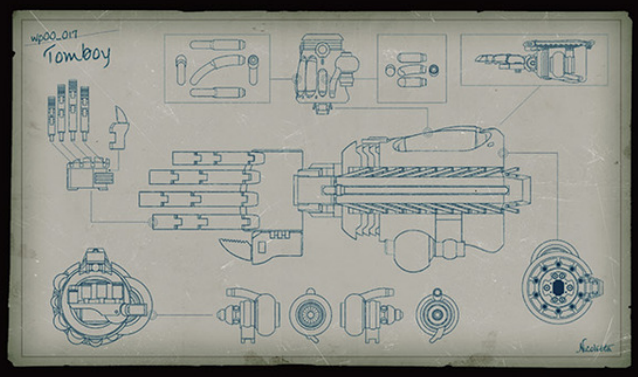
母指・小指側パネル



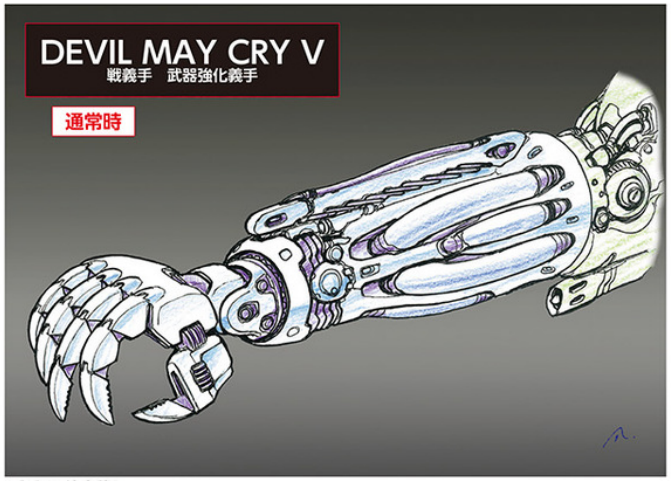


掌パネル

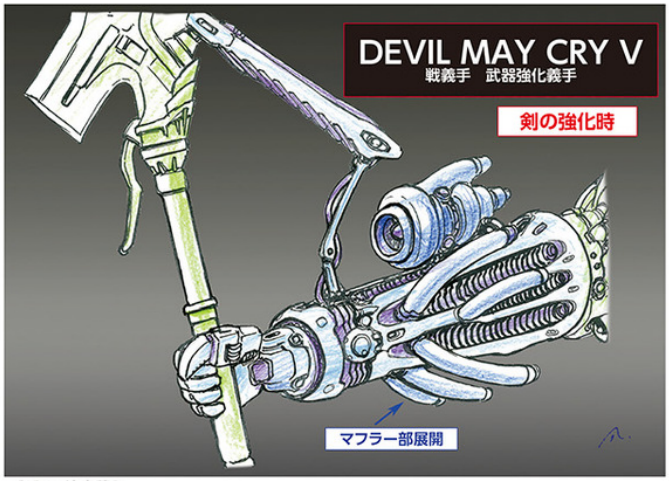
TOMBOY トムボーイ



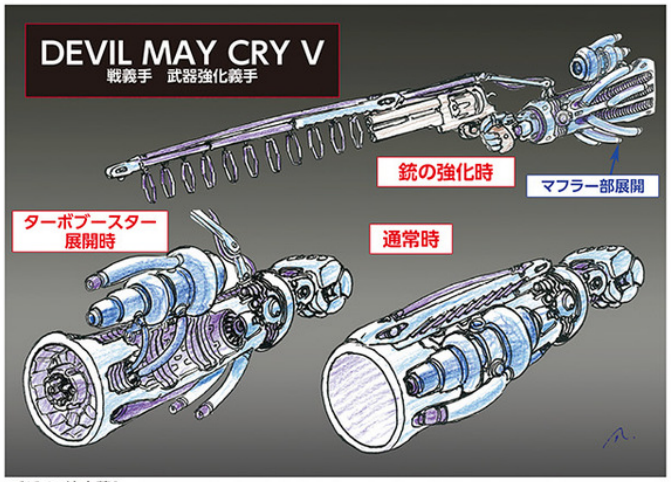
Design Work デザインワーク



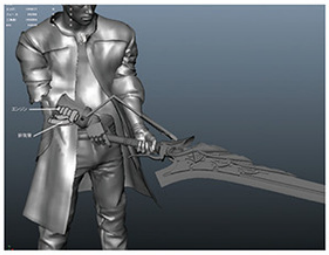
デザイン決定稿1



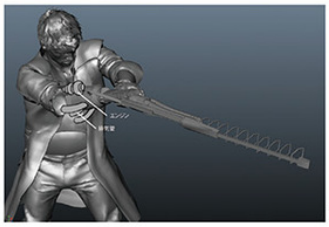
デザイン決定稿2



デザイン決定稿3



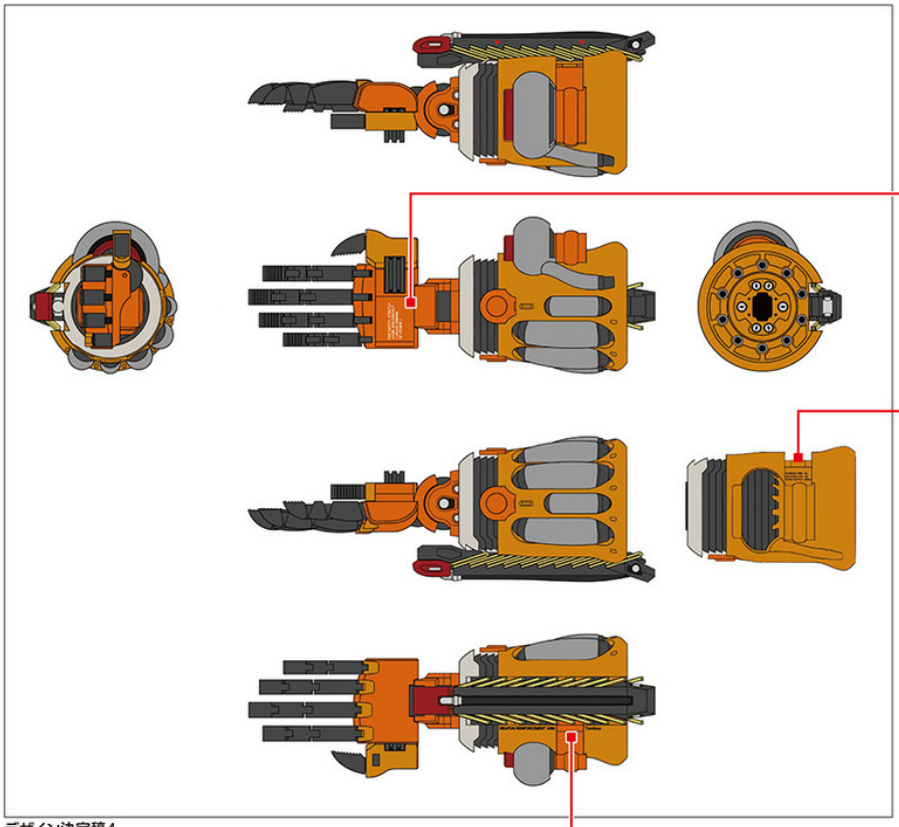
装着時イメージ1（レッドクイーン時）



装着時イメージ2（ブルーローズ時）

Commentary

強化に使うための武器なので、武器の形状を問わず、義手でも剣でも同じパーツで対応ができるようなデザインを心がけています。また、「パワーアップ」という言葉の響きから、車のエンジンにおけるターボチャージャーを連想して、それもモチーフの1つになっていますね。（河森）



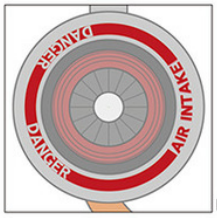
デザイン決定稿4

FOR SAFETY, STRICTLY AVOID SKIN CONTACT (UNLESS DEMONS OF COURSE)

武器専用のため握手厳禁（但し、悪魔はその限りにあらず）

CHARGING TIME : 24s
DISCHARGE DUR. : 18s
POWER OUTPUT : 690kw

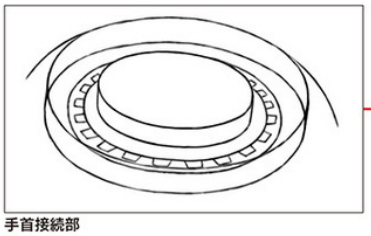
充電時間 / 24秒
供給時間 / 18秒
供給量 / 690000 w



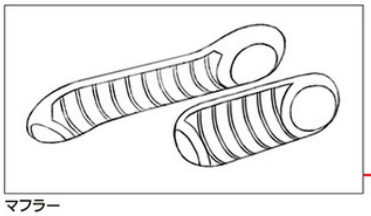
吸気口　危険

WEAPON REINFORCEMENT ARM　Tomboy

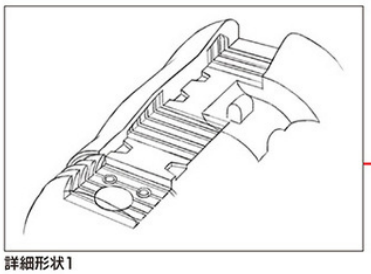
武器強化義手「Tomboy」



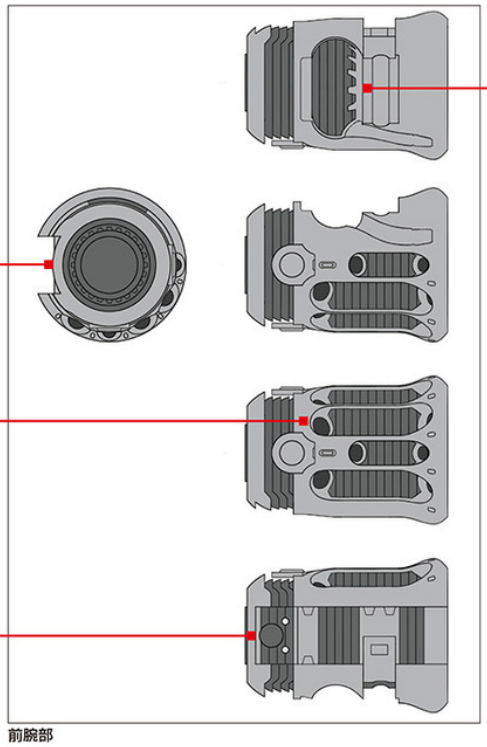
手首接続部



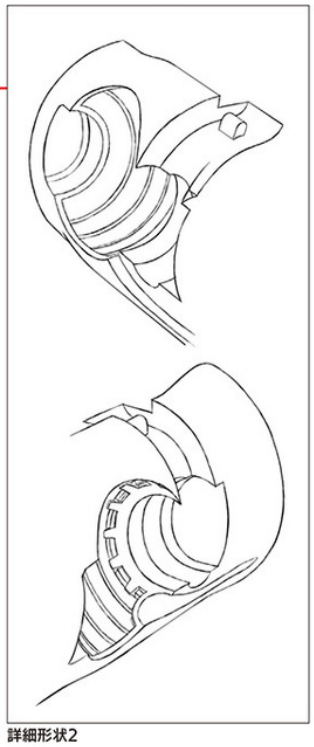
マフラー



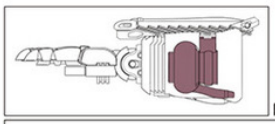
詳細形状1



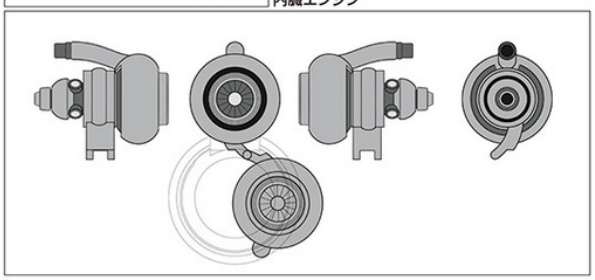
前腕部

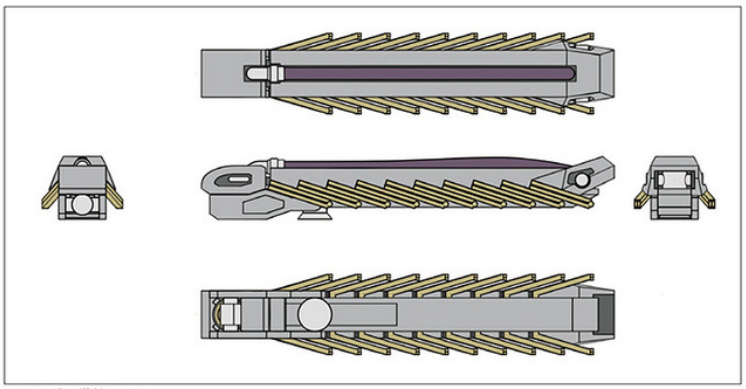


詳細形状2



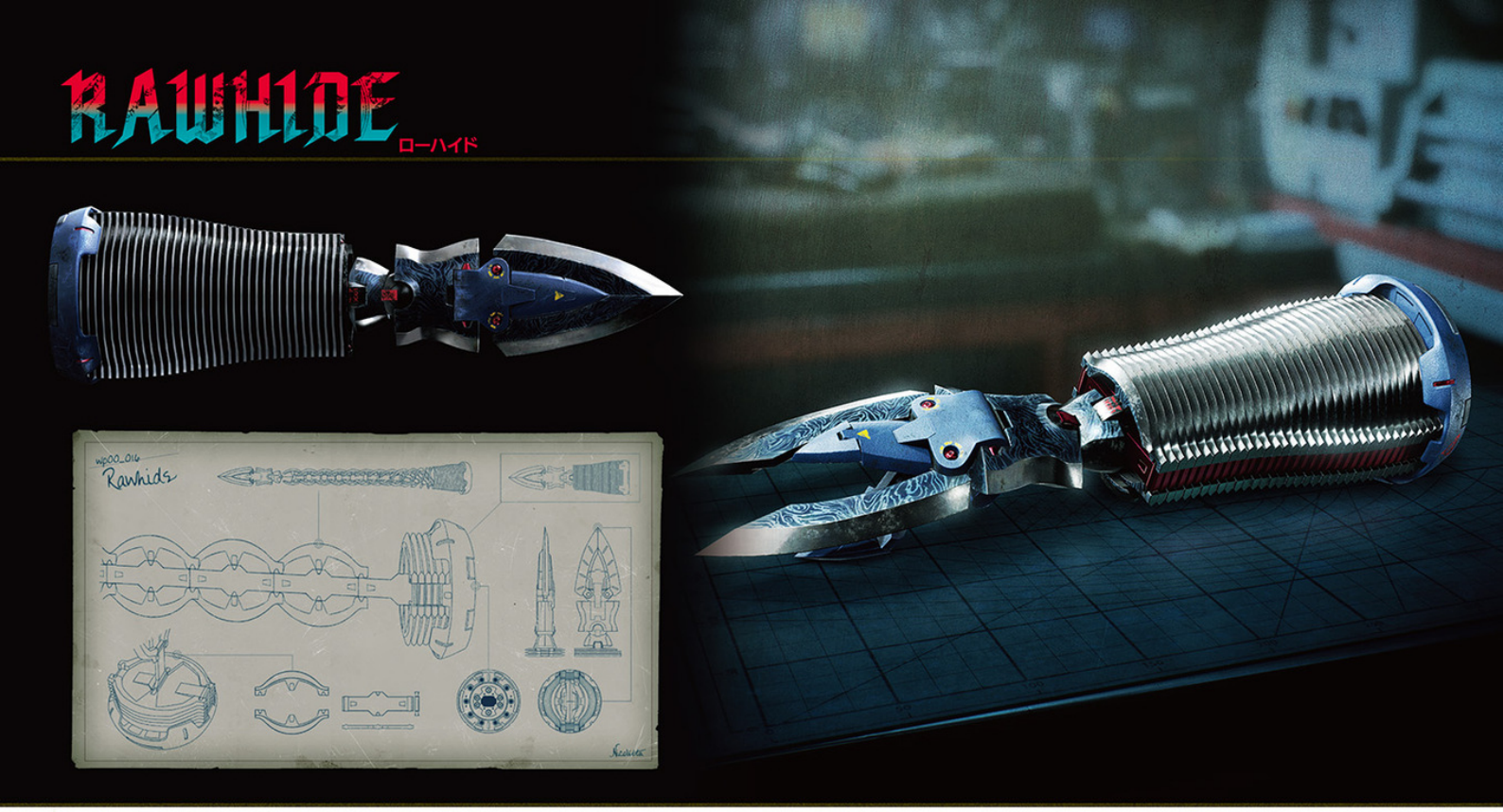
内臓エンジン



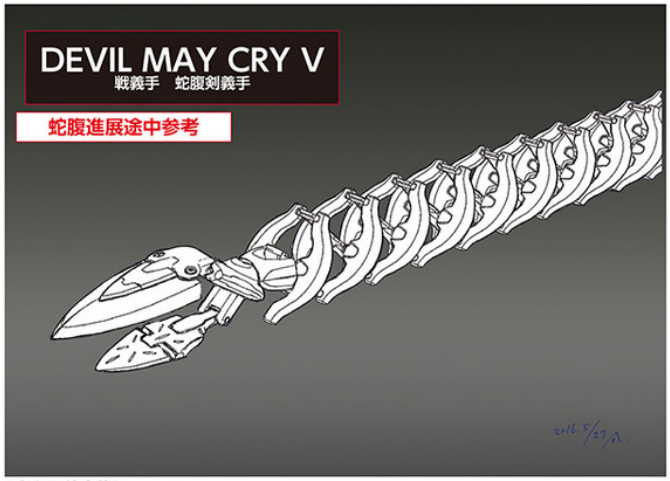


エネルギー供給アーム

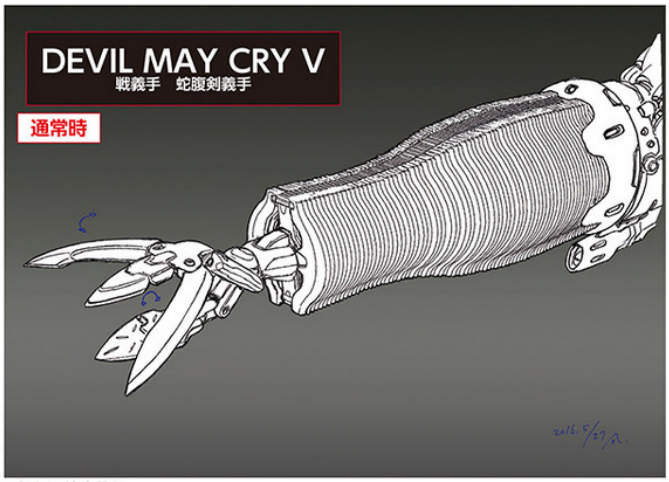
RAWHIDE ローハイド



Design Work デザインワーク

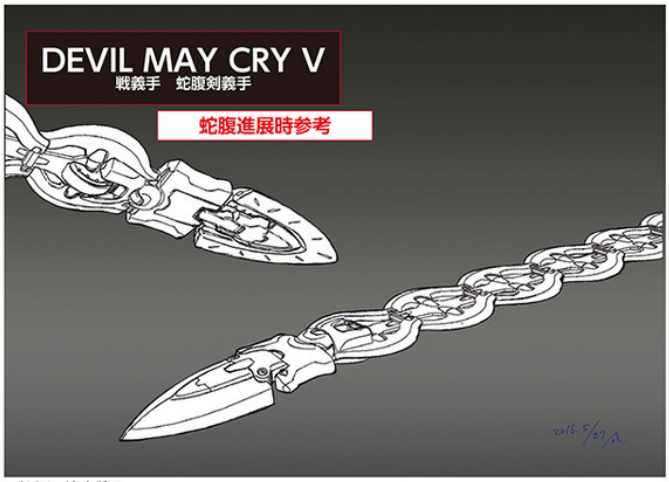


デザイン決定稿1



デザイン決定稿2

デザイン決定稿3



デザイン決定稿4

Commentary

ムチのように伸びる、というオーダーでした。輪切り風のギミックを思いつき、この形状だとどこまで伸びるか、どういう変形が成立するかを検証するためにレゴモデルでシミュレーションしました。展開前の形状にはしっかりと腕らしさを残したかったので、ヒジ側は太く、手首に向かって細くなるようにしています。（河森）

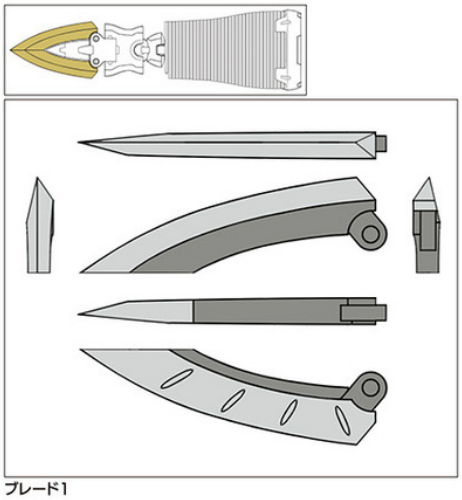
デザイン決定稿5

MAX. GRIP 180 kg

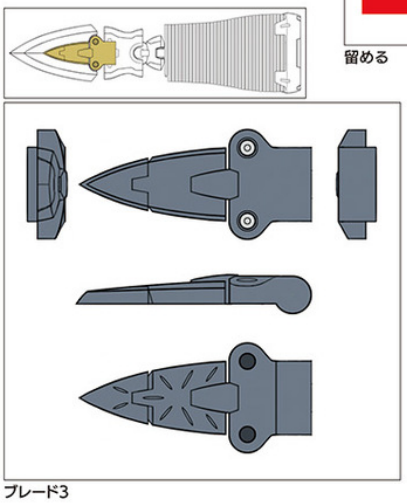
最大握力180kg

留める

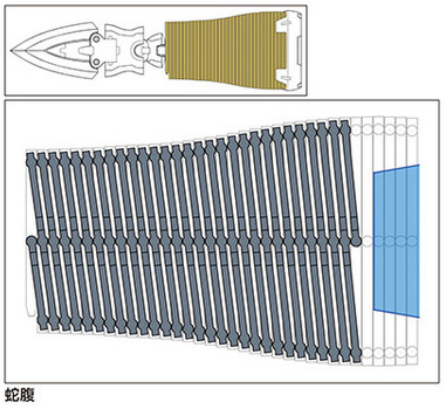
注意!



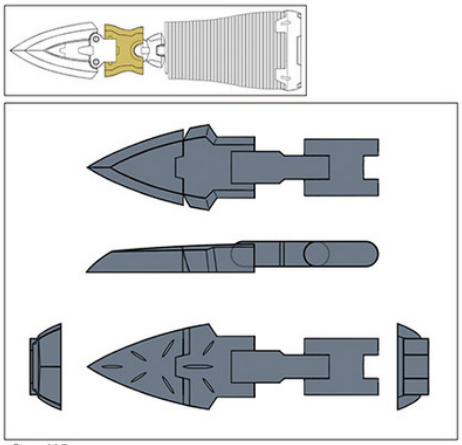
ブレード1



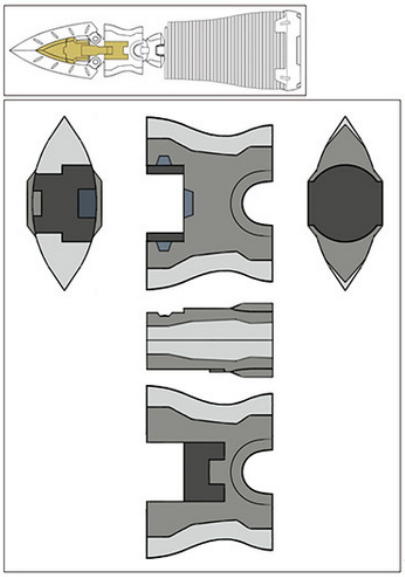
ブレード3



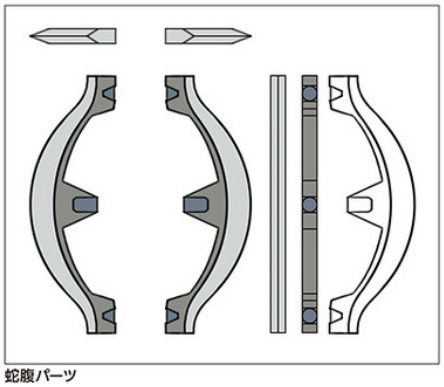
蛇腹



ブレード2

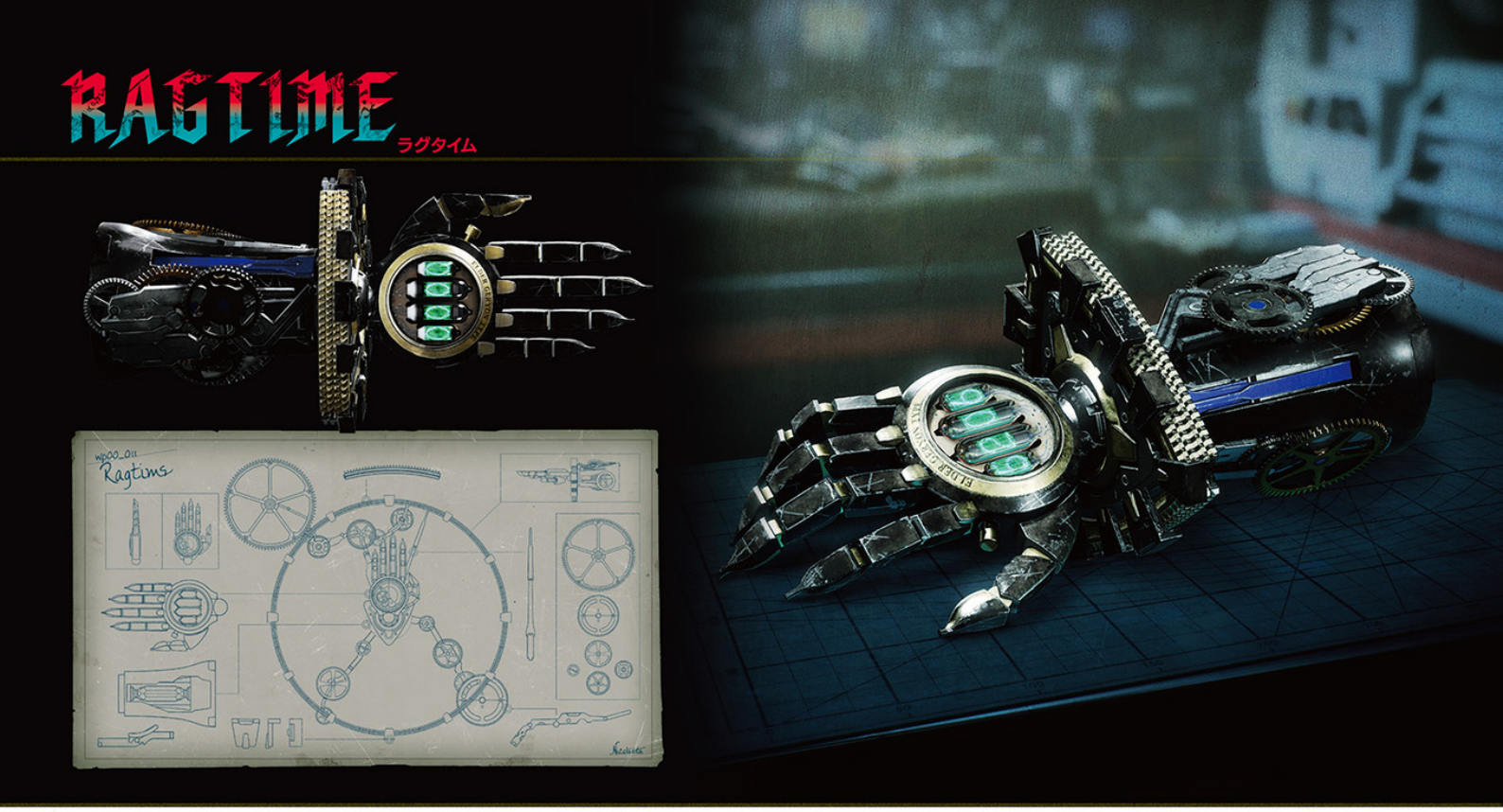


ブレード4

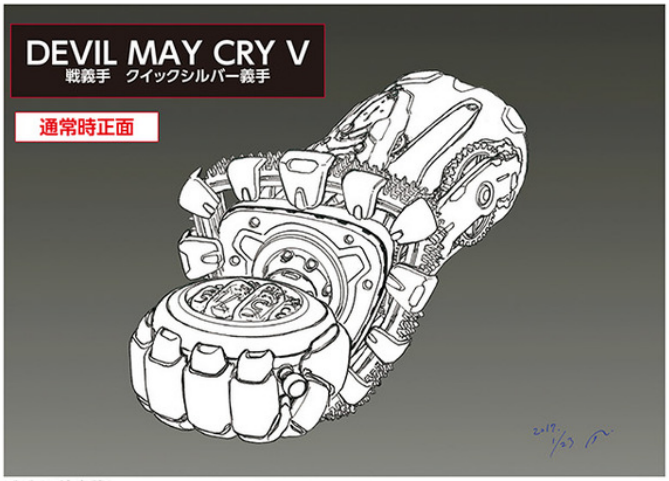


蛇腹パーツ

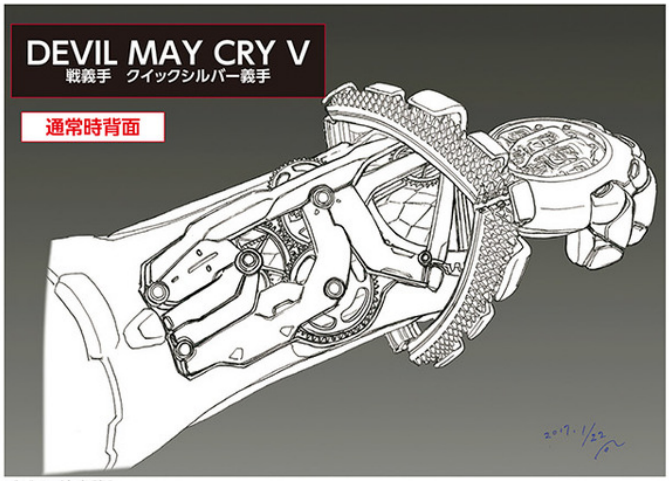
RAGTIME ラグタイム



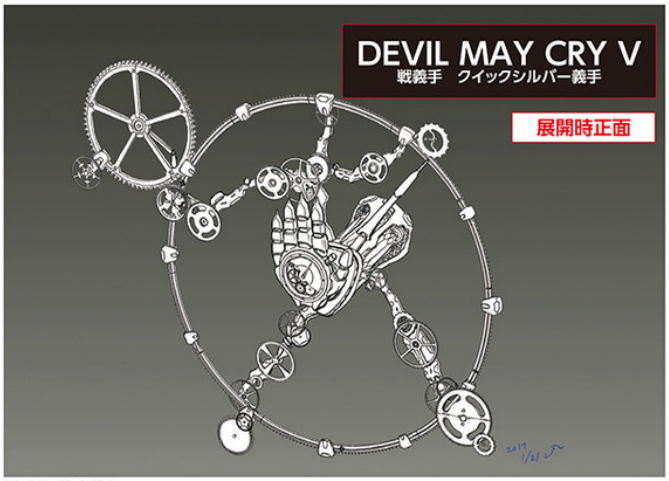
Design Work デザインワーク



デザイン決定稿1



デザイン決定稿2



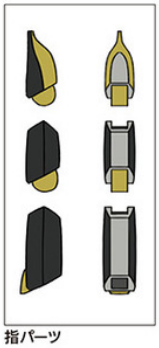
デザイン決定稿3

デザイン決定稿4

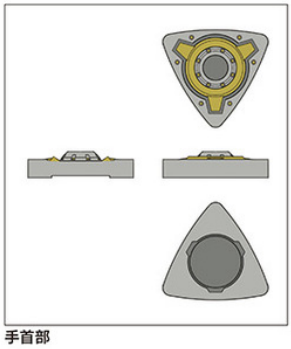
Commentary

全体的なデザインは、真空管や歯車など、意図的に古臭さを残しています。クラシックな雰囲気でありつつも、パーツの形状や質感からは近未来感を出し、新旧が混在することで「時間」のニュアンスを出せないかなと。展開案は時計モチーフですが、たたんだ形状はロータリーエンジンから着想を得ています。（河森）

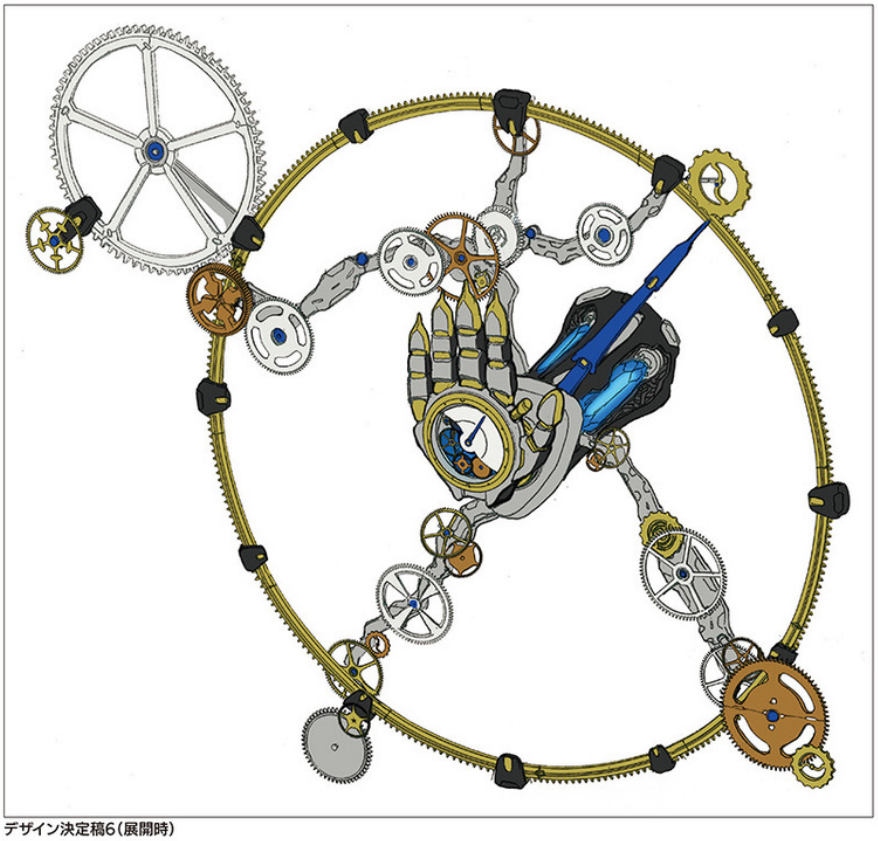
デザイン決定稿5



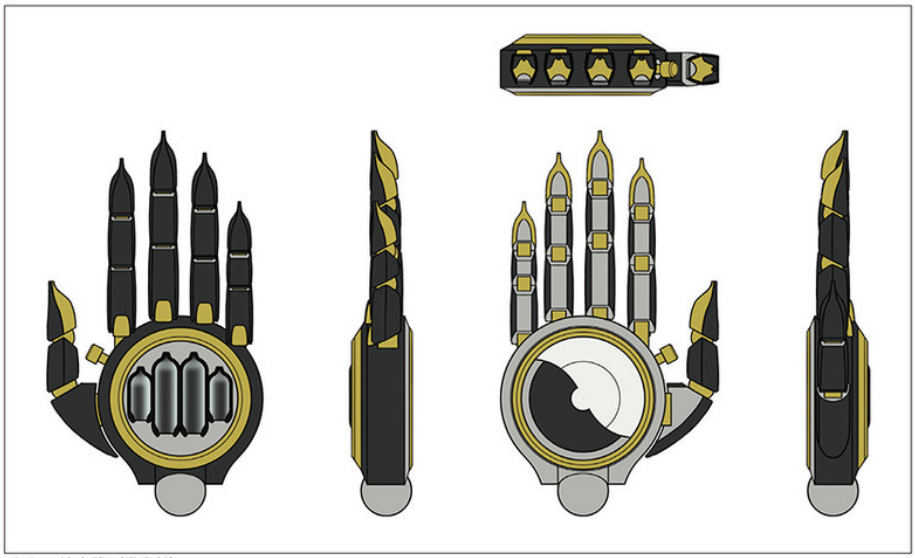
指パーツ



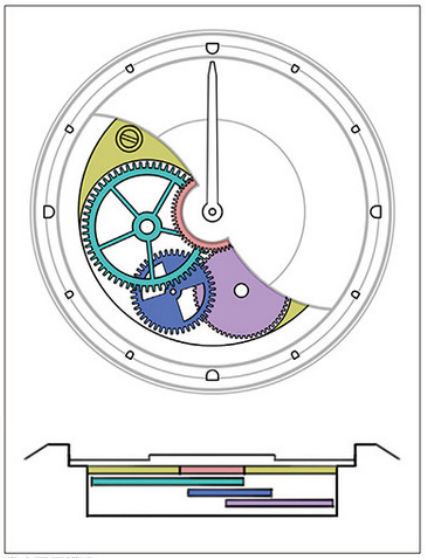
手首部



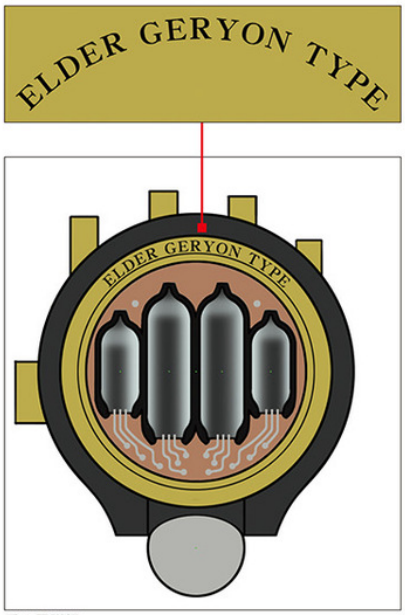
デザイン決定稿6（展開時）



デザイン決定稿7（掌底部）

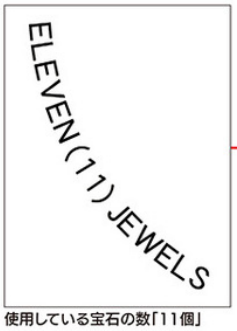


歯車配置構造

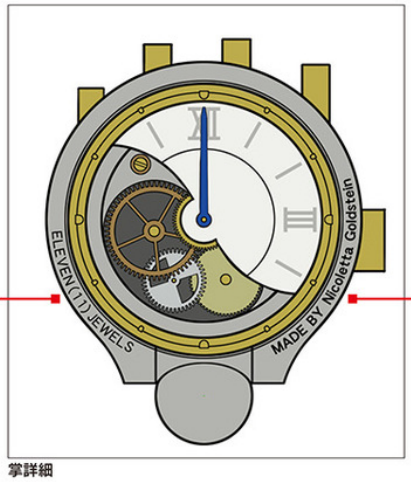


エルダーゲリュオン型

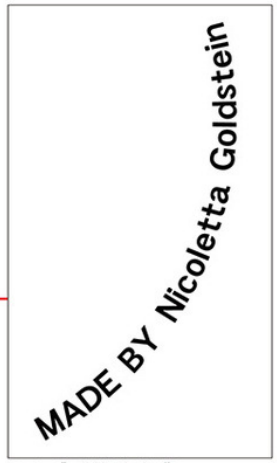
手の甲詳細



使用している宝石の数「11個」



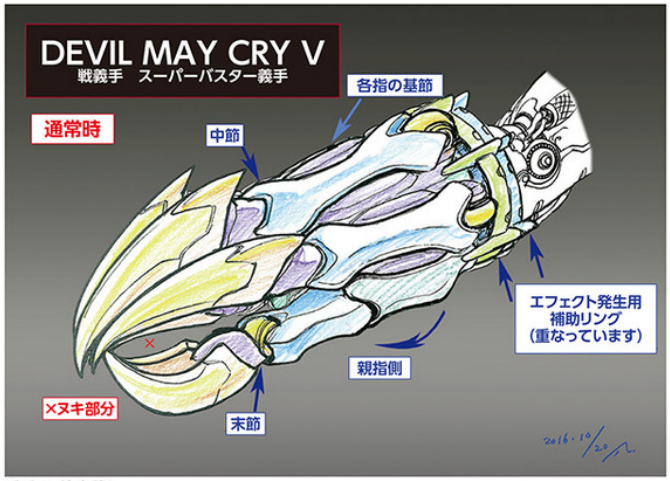
掌詳細



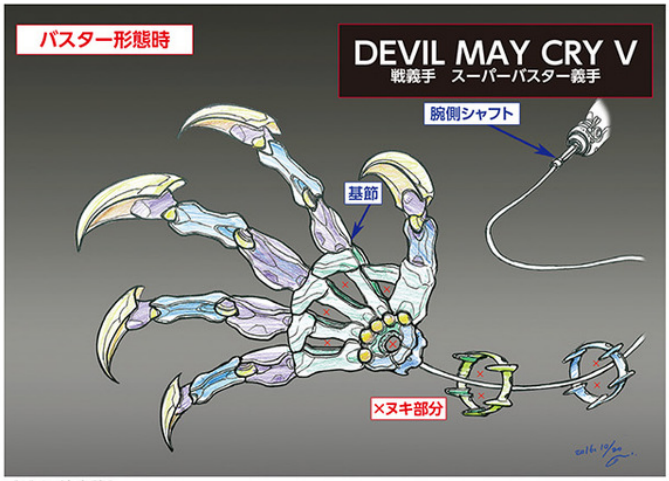
ニコ・ゴールドスタイン作

BUSTER ARM バスターアーム

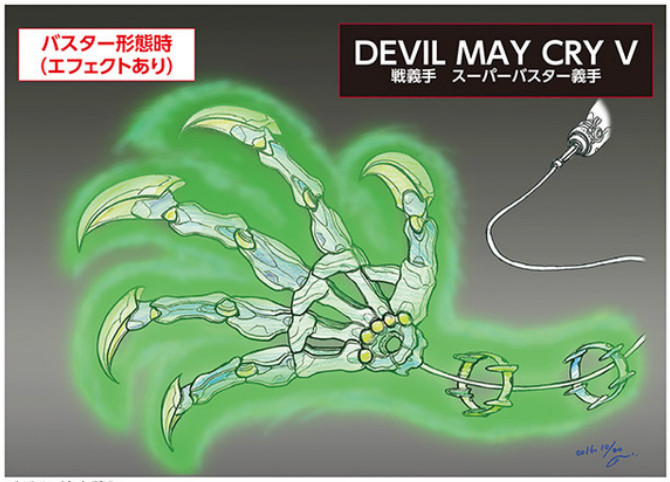
Design Work デザインワーク



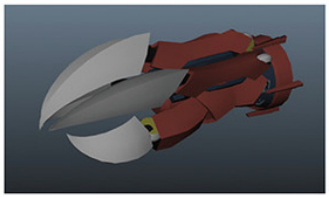
デザイン決定稿1



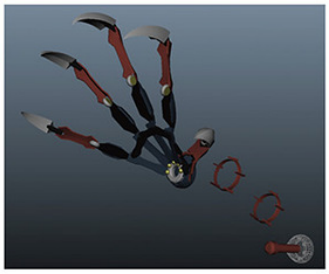
デザイン決定稿2



デザイン決定稿3



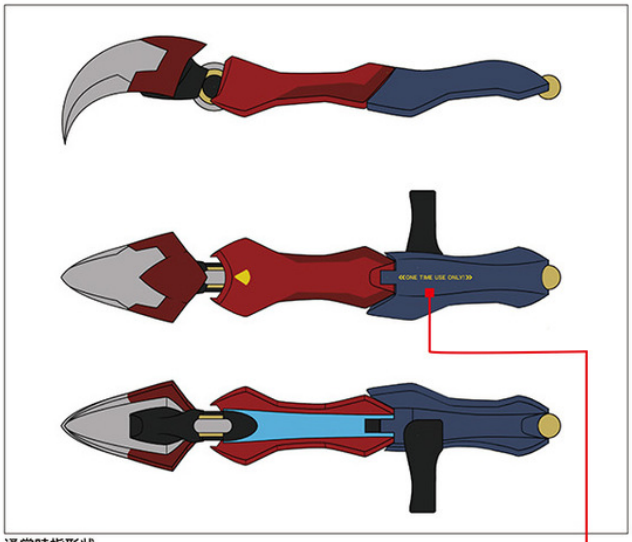
イメージ ラフ1



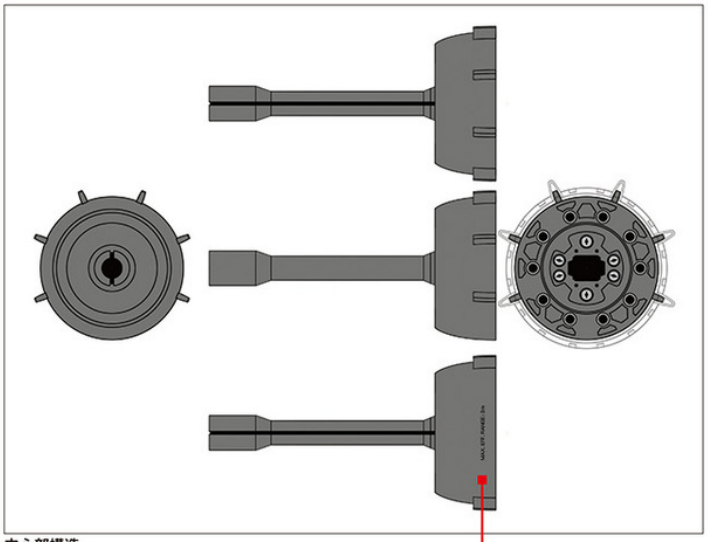
イメージ ラフ2

Commentary

ひたすら手の「デカさ」を追求してみたデザインです。人間の手のひらは実際には指と同じような骨が入っていますよね。腕を分割展開してすべて指になり、「手」そのものを巨大化しました。ワイヤーだけだと腕の部分をイメージできないので、リングのパーツで前腕を表現しています。（河森）



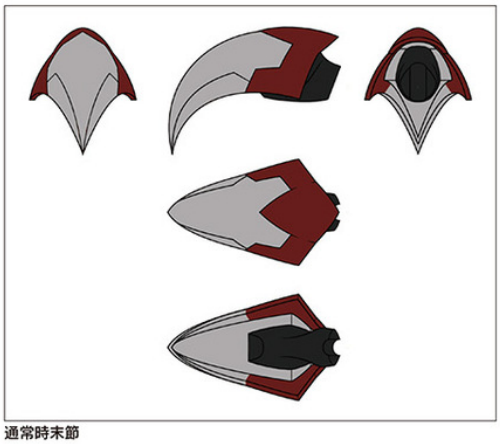
通常時指形状



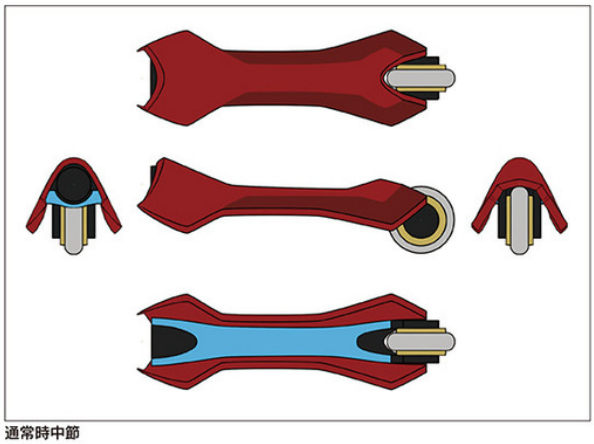
中心部構造

使用は1回限り

有効射程：3m

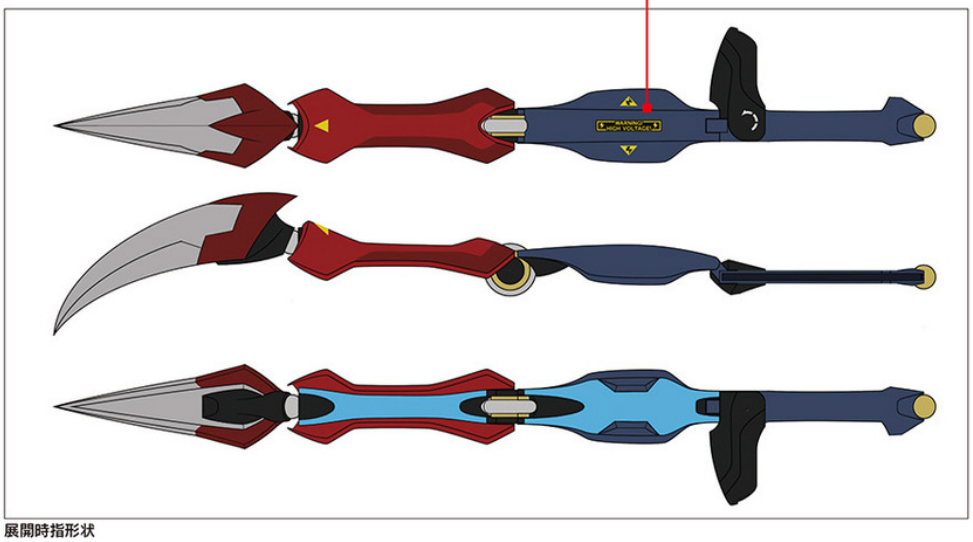


通常時末節

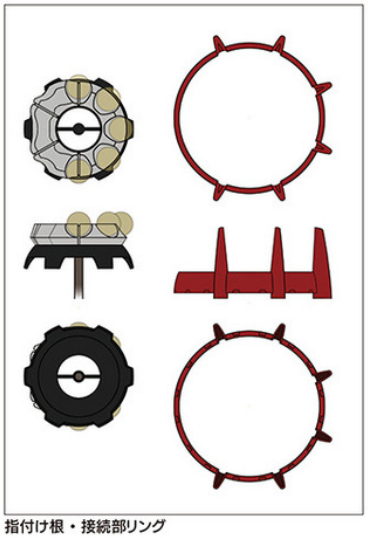


通常時中節

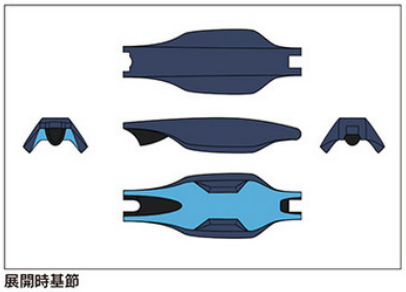
高電圧注意！



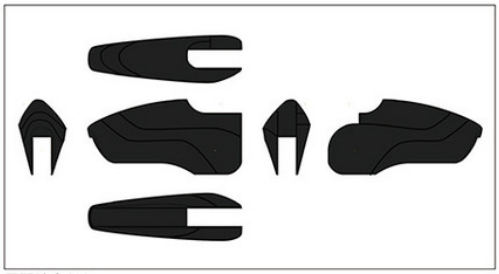
展開時指形状



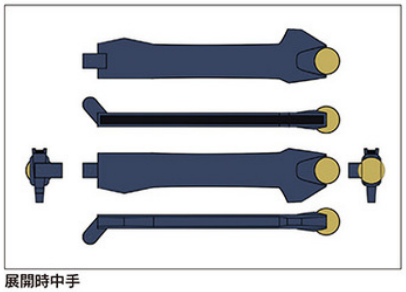
指付け根・接続部リング



展開時基節



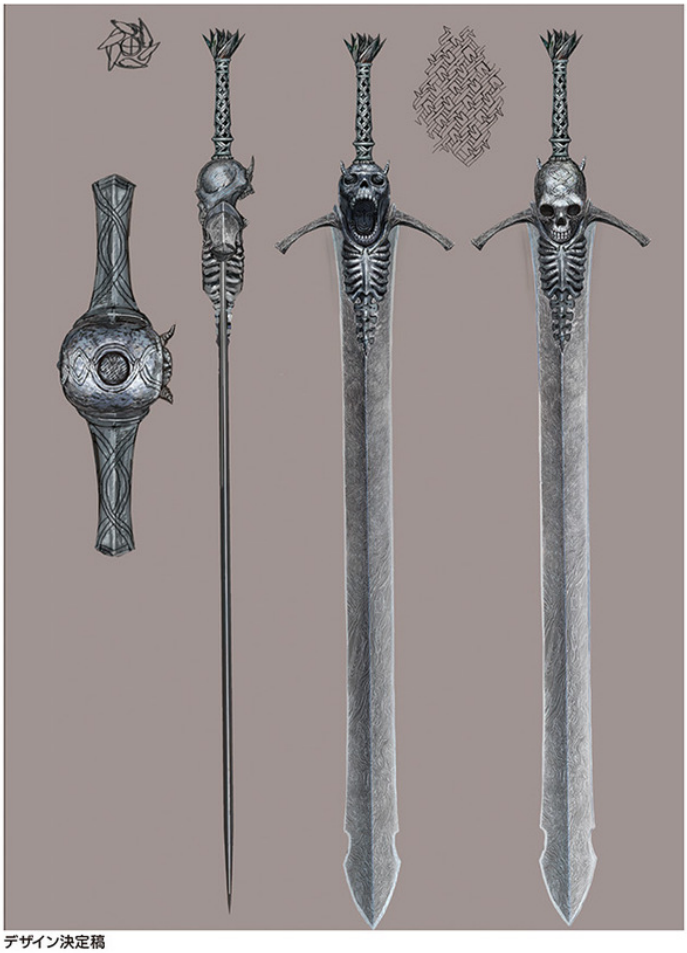
展開時水かき



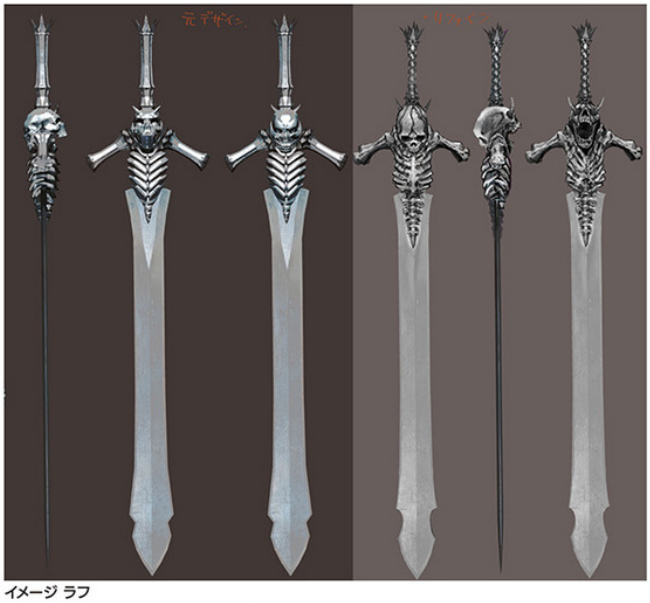
展開時中手

REBELLION リベリオン

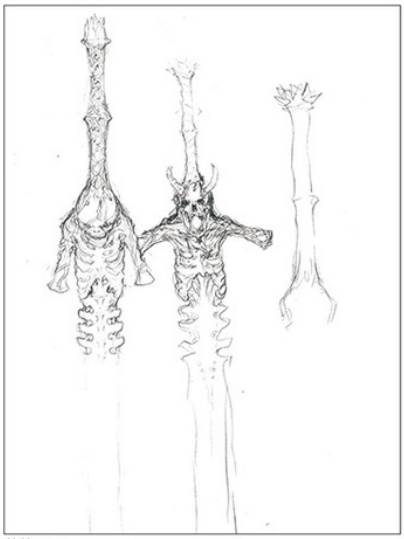
Design Work デザインワーク



デザイン決定稿



イメージ ラフ



装飾 ラフ

Commentary

『デビル3』デザインかと思ってたら『デビル2』デザインでした。ビックリ!!　今回は年代物の雰囲気が出るようにシルエットとディテールを調整しなおしました。人間と悪魔の髑髏を背中合わせにしています。（池野）

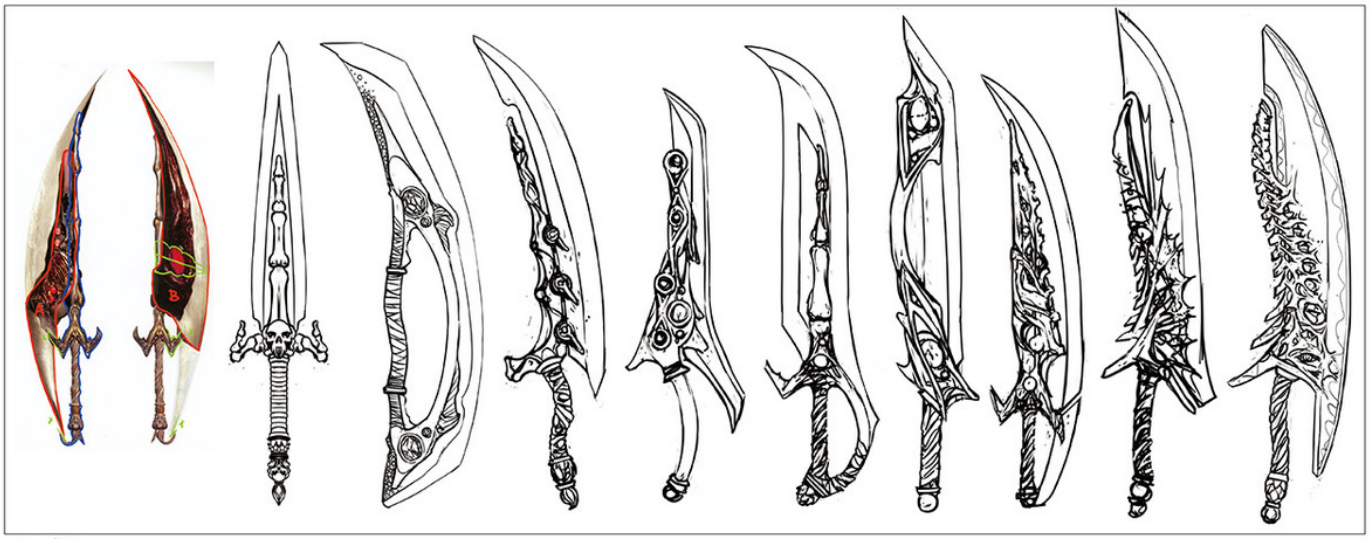
DEVIL SWORD SPARDA 魔剣スパーダ

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

Commentary

『DMC5』でのスパーダのデザインは、変形できるのがカッコイイかなと思い、デザインしました。大鎌や槍のスタイルになると、武器の背骨や筋が伸びたり曲がったりさせたかったのです。伊津野さんのOKは貰いましたが、モデルアーティストとアニメーションアーティストは私のアイディアは少し嫌だったと思います。笑　（ドラウデ）



イメージ ラフ

DEVIL SWORD DANTE 魔剣ダンテ

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

装飾 ラフ1

装飾 ラフ2

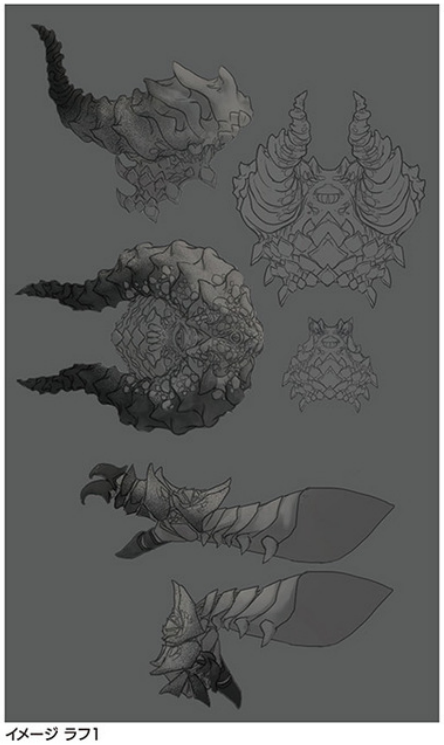
Commentary

片刃だけ見ると何となく魔剣スパーダを感じ、両刃が開くと留め置けない大きな力が具現化したブレードが現れる。柄にはアミュレットの宝石が飾られた父と母の合わさったイメージ。あくまでイメージです。（池野）

BALROG バルログ

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1（手・肩）



イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

デザイン決定稿2（足）

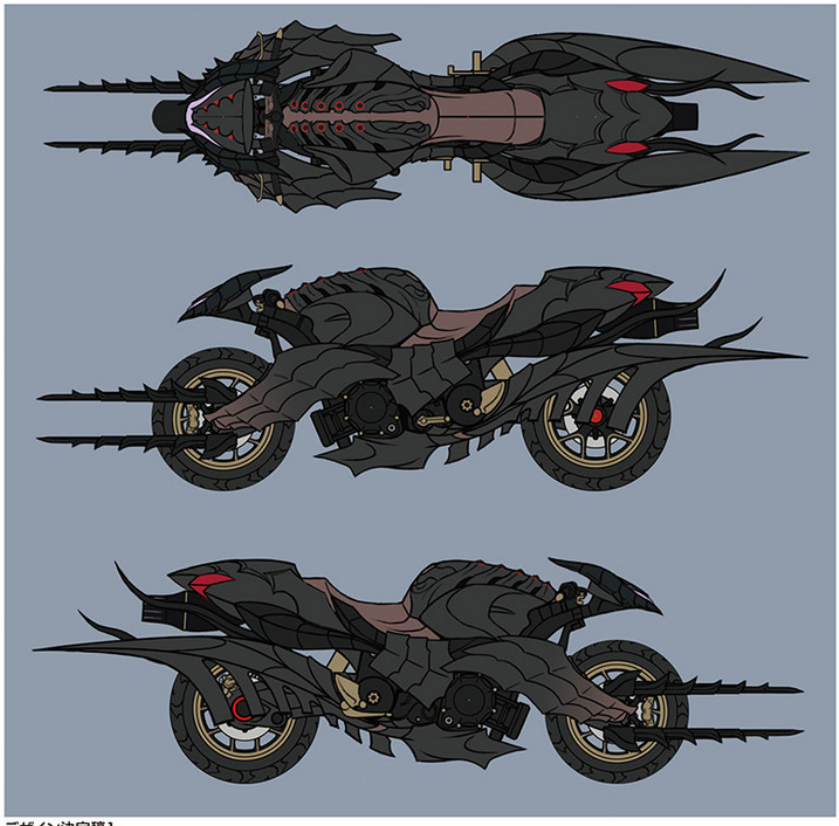
デザイン決定稿3（腕）

Commentary

完成したデザインからは感じられないかもしれませんが、近接手甲はリテイク数が非常に多かったです。私の他の武器デザインと比べると、一番難しかったと思います。（ドラウデ）

CAVALIERE キャバリエーレ

Design Work デザインワーク



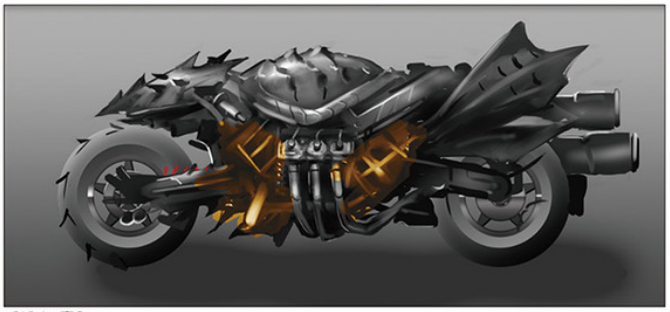
デザイン決定稿1

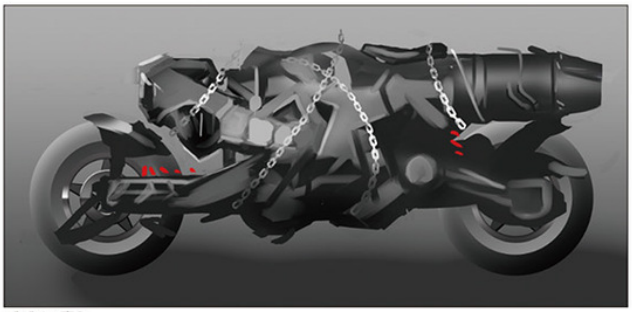
デザイン決定稿2（攻撃時）

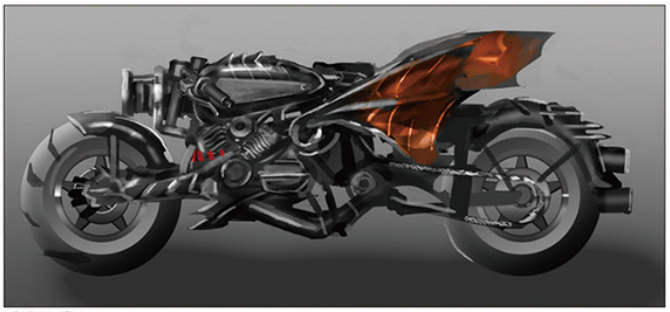
Commentary

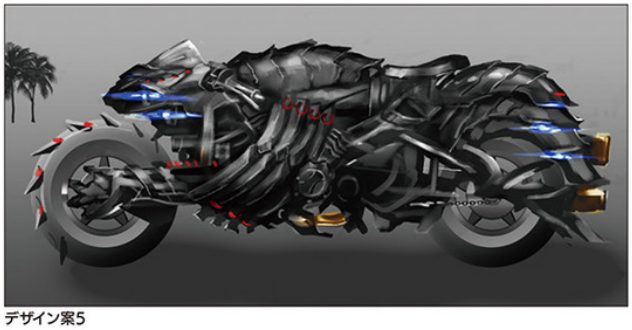
元のバイクとは全く違うものにしました。（悪魔効果による変異の体）変形ギミックは半ばで挫折……ですが、勢いで変形する様はカッコいいの一言につきます。モーション担当の方に感謝です。（武器担当）

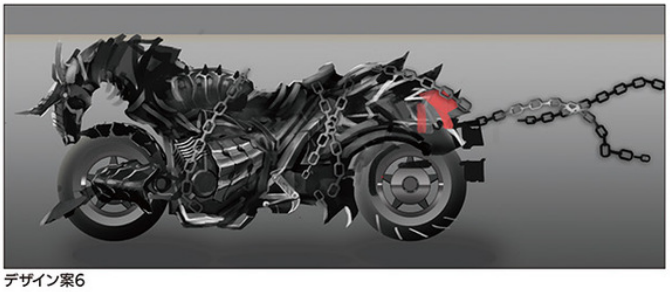
デザイン案1

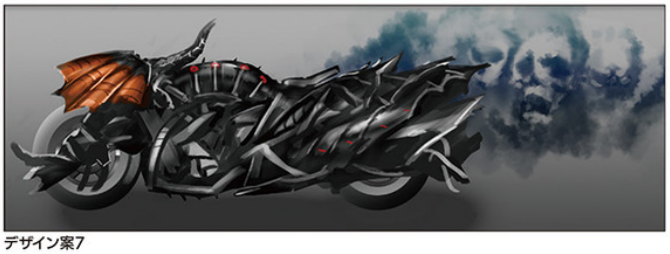

デザイン案2

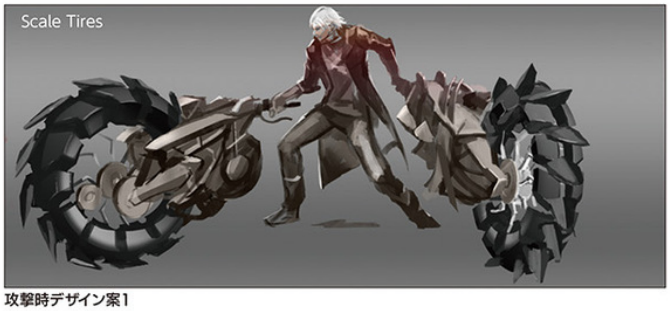

デザイン案3


デザイン案4

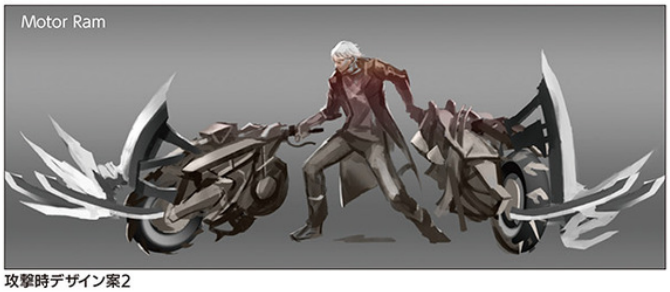

デザイン案5


デザイン案6

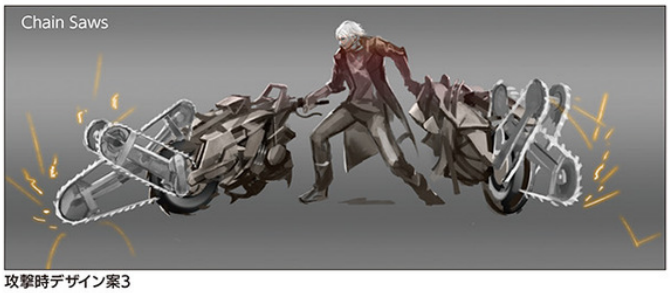

デザイン案7



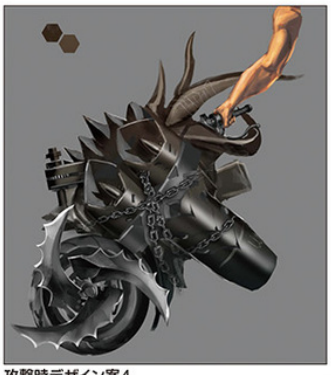
攻撃時デザイン案1



攻撃時デザイン案2



攻撃時デザイン案3


攻撃時デザイン案4

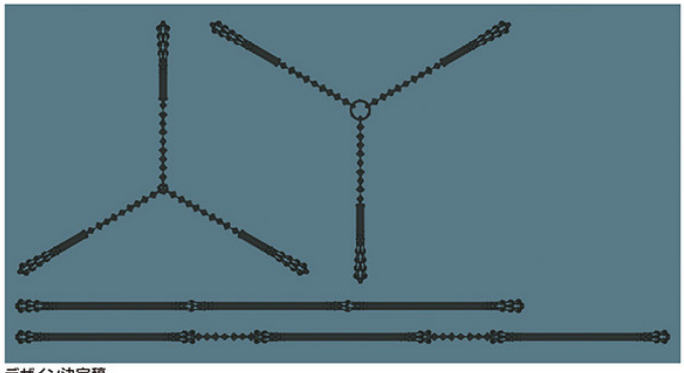
攻撃時デザイン案5

Commentary

悪魔の意匠を引継ぎ且つバイクで更に変形分解する武器と、盛り込まれた設定に難儀しながらゼロから形にしていきました。クルーザータイプではないのは乗車姿勢が撮影済だったのもありますが、レーサーに跨るダンテってイイですよね？　開発佳境と私事が重なり新郎控室でもデザインした思い出も。フィニッシュは武器担当に、それから関係スタッフ皆の情熱でダンテの新しいアイコンになったのではないかと思います！（吉川隆）

KING CERBERUS
キングケルベロス

Design Work
デザインワーク



デザイン決定稿

Commentary

悪魔時の鎖の繋がった杭がデザインの元になってます。ちょっとおしゃれに、先端に格子をデザインしましたが、思いのほかポリゴン数を食って、モデルのリーダーさんを驚かせてしまいました。
(武器担当)

◆ 武器 ◆ ケルベロス案_20160609

《棒》

《ヌンチャク》

《三節棍》

○この武器の構成としては
下の「ケルベロス」のイメージ画にあります、
「鎖」を外骨格(皮膚)にしたものに
3種の「エネルギー体(魂)」を内包(分割)
している体です。

棒の部分と鎖の部分がそれぞれの形態に
応じて、棒と鎖の「分配量(※)」を変えます。

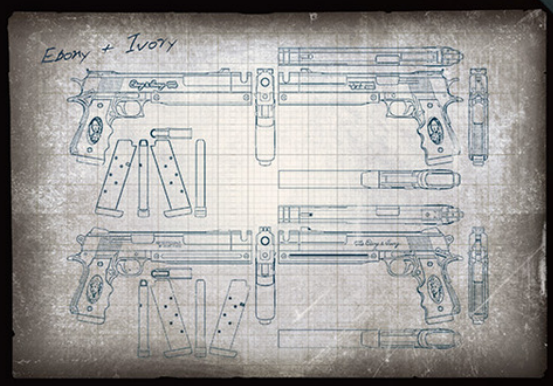
※「分配量」について
このヌンチャクは3形態の中で一番短く、棒の部分にある「鎖」に飾りが「4段」になってます。鎖の形が残っているということは棒になりきれなかった「余剰分」です。ですので1番長い「三節棍」が少なくて鎖の飾りが「2段」、少し短い「棒」が「3段」となっています。
(あくまで、ネタの範ちゅうです……)

鎖

「ヌンチャク」のみ「6角形」です。
「棒」と「三節棍」は角があるとなんだか弱いように感じたので
「丸」にしました。
まだアイデア段階です。

イメージ ラフ

EBONY & IVORY
エボニー＆アイボリー



Design Work
デザインワーク

イメージ ラフ

デザイン決定稿(弾丸)

Commentary

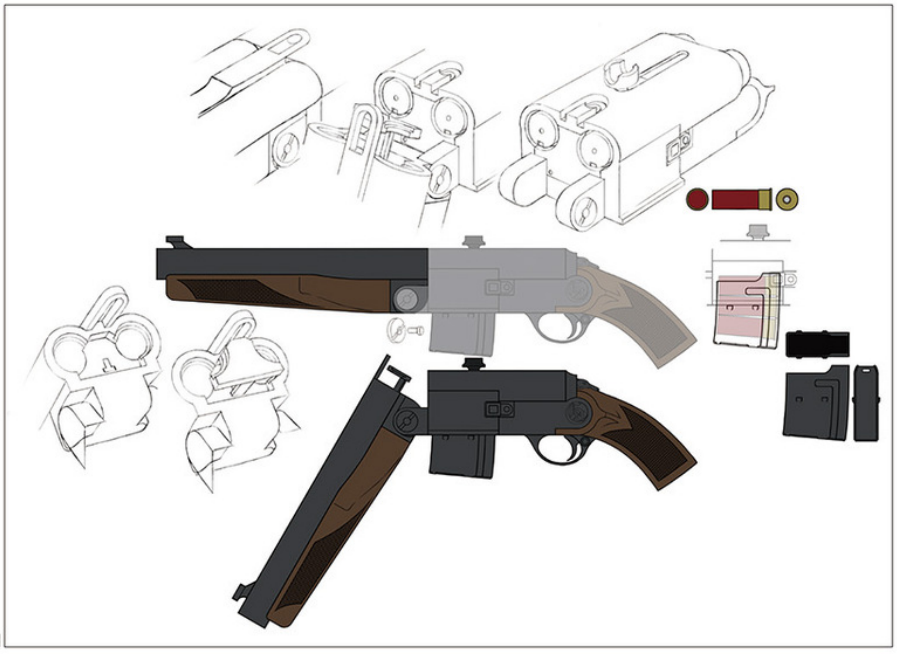
基本は変えず、今回のハイエンド用にデザインをし直しました。ただ、これまでのシリーズのデザイン上のバランスは変えることができず、銃身部分(スライド等)は実物と比べ、かなり大きくなってます。ですから、マガジン内の弾とバレルの大きさは合っていないかもしれません……。(武器担当)

COYOTE-A コヨーテA

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1

デザイン決定稿2（弾丸）

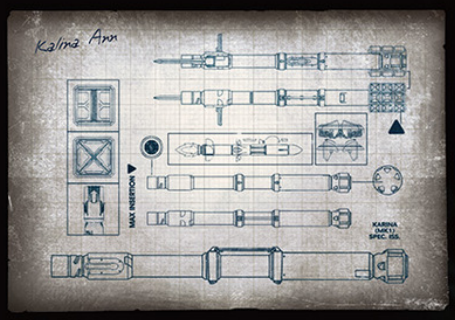


薬室詳細

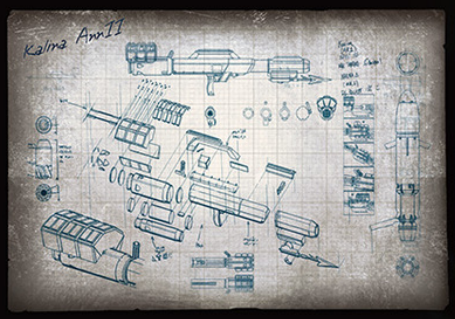
Commentary

E＆I同様、基本は変えていません。今回用に「コヨーテ」の所以として、銃身の後ろにレリーフをいれました。（武器担当）

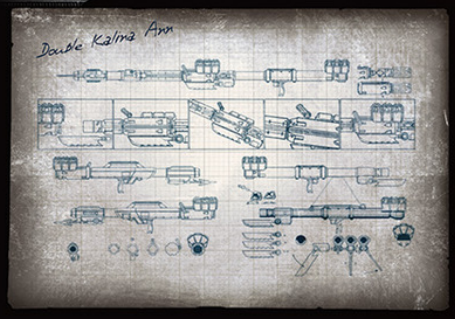
KALINA ANN
カリーナアン

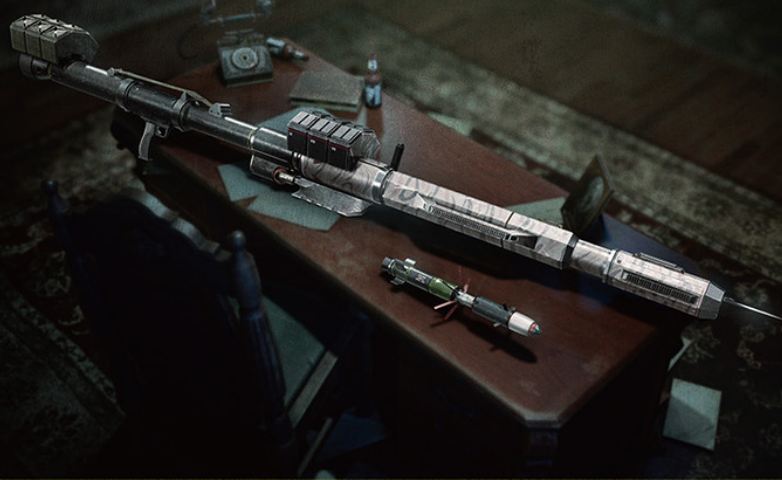


KALINA ANN II
カリーナアンII



DOUBLE KALINA ANN
ダブルカリーナアン





Design Work デザインワーク

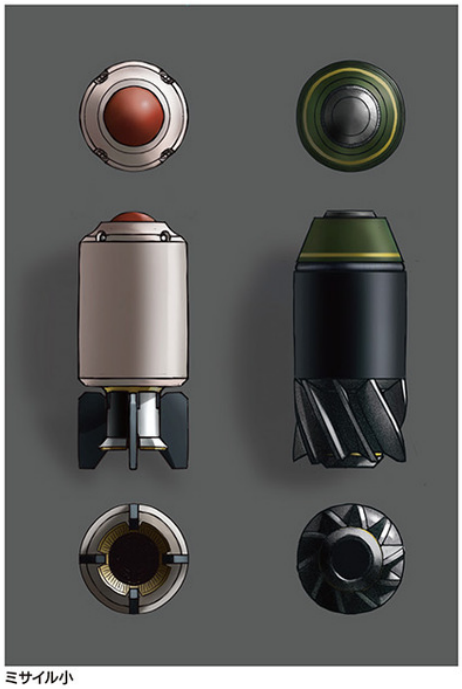
KARINA=AN Mk.2
カリナ=アン Mk.2

KARINA=AN Mk.1
カリナ=アン Mk.1

90°

90°

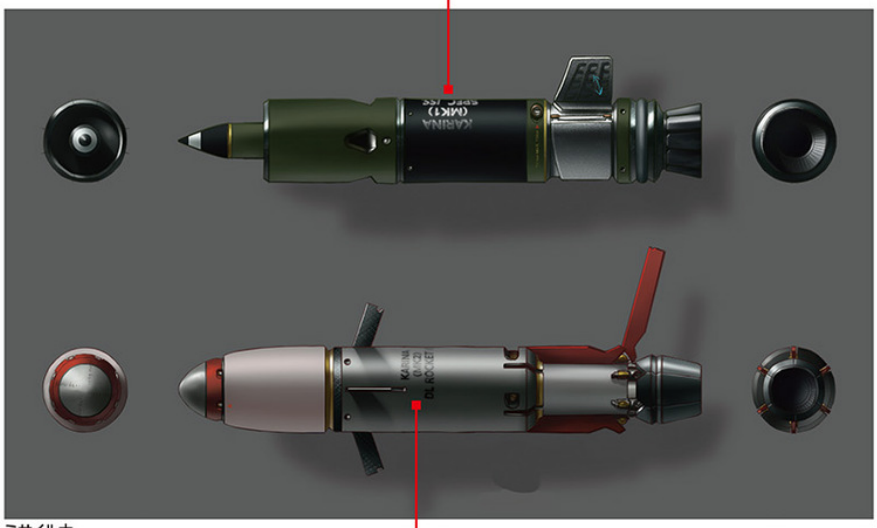
デザイン決定稿



ミサイル小

KARINA (MK1) SPEC. ISS.
Torque MAX. 15Nm

カリナ(MK1)
スペシャルイシュー（ニコが特別に供給）
トルクの最大値：15ニュートン



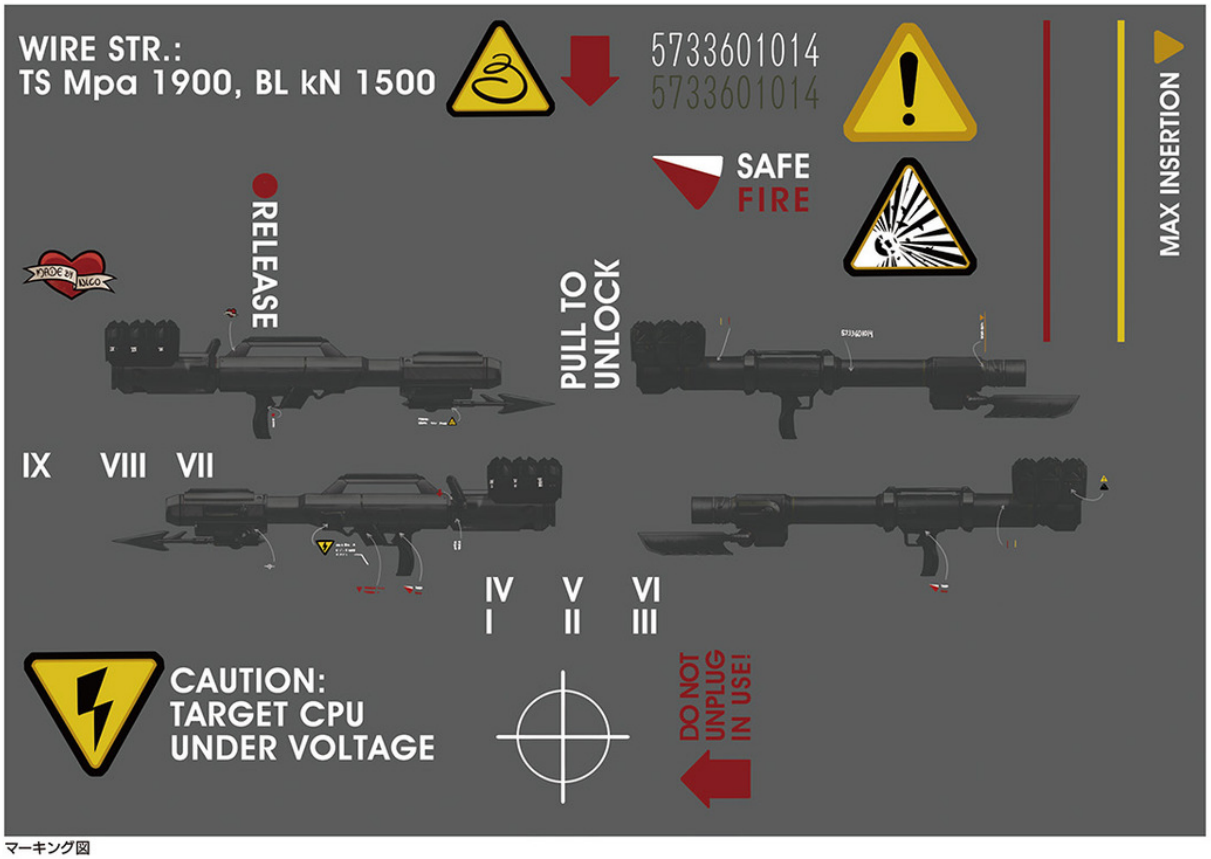
ミサイル大

KARINA (MK2) DL ROCKET ISS.

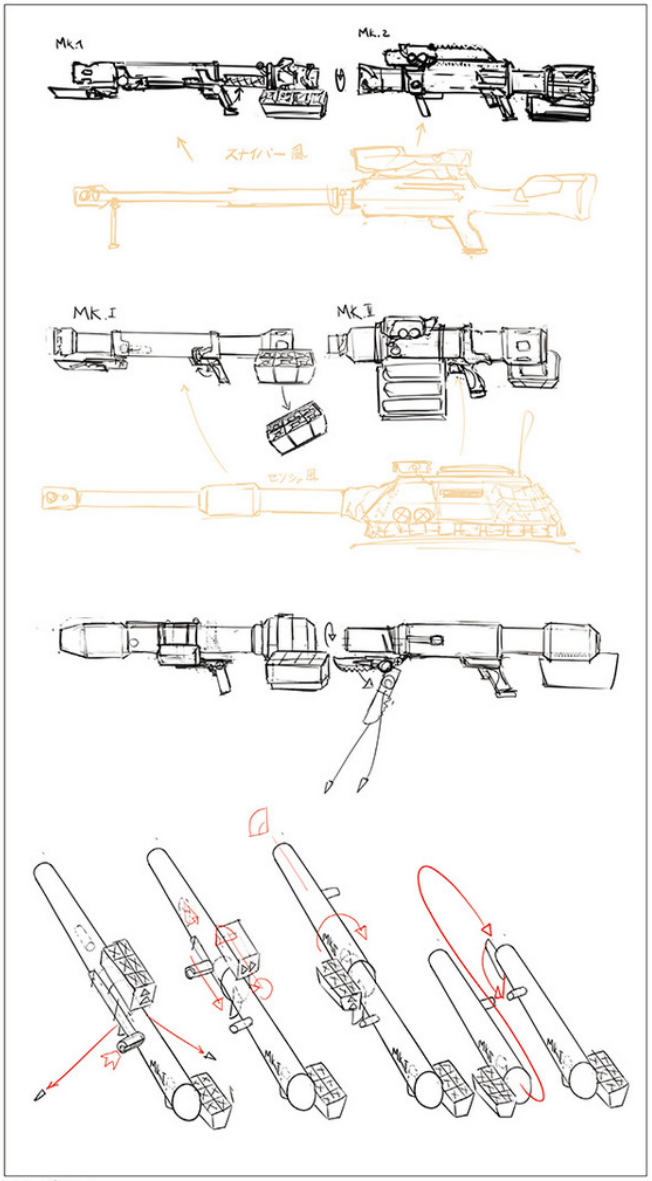
カリナ(MK2)
デュアルロケットイシュー
（2つの、二重の）

Commentary

ダブルカリーナアンの変形方法をアニメーション班と合わせるのは面白かったです。カリーナアンのデザインのために一番時間をかけたのは、カリーナアンを構えた後、どう動かして、どう合体させ、どう取り廻すかを考える部分でした笑(ドラウデ)

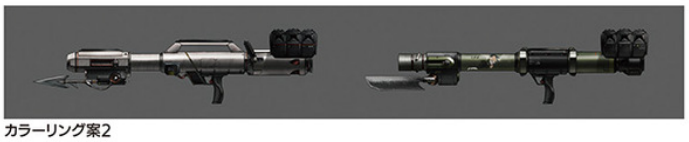


マーキング図



イメージ ラフ

カラーリング案1



カラーリング案2

弾丸カラーリング案

DR.FAUST Dr.ファウスト

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿1

デザイン決定稿2（攻撃時）

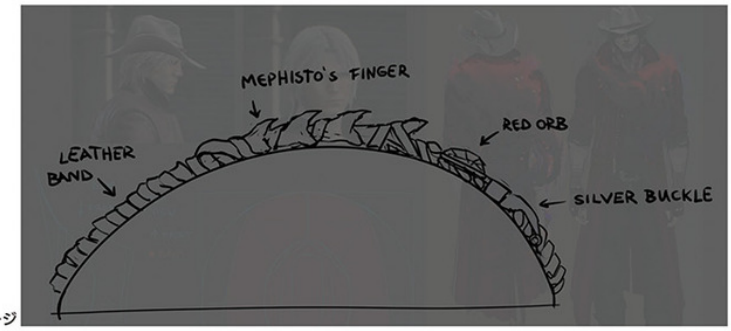
イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

ロゴイメージ

Commentary

ファウストハットはかなり面白い武器だと思います。帽子のハットバンドに付けているのは『DMC4』のファウストの指と、小さいレッドオーブです。そのファウストの指で帽子が生き生きとする、といったイメージでデザインしました。また、この帽子はオーダーメイドみたいな商品と考えていたので内面にはダンテのために大文字の「D」ロゴを付けています。（ドラウデ）



装飾素材イメージ

V'S CANE Vの杖

Design Work デザインワーク

デザイン決定稿

イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

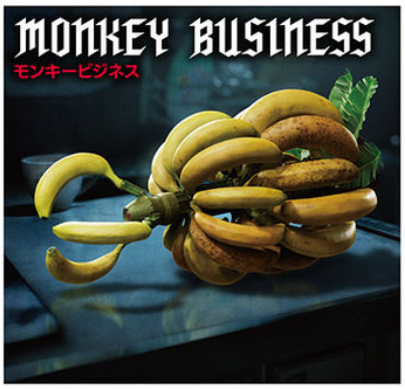
Commentary

始めは吉川さんのデザイン画にあった杖をトレースする形でデザインを始めましたが、素材自体の変更案もでてきて、今の形になりました。イメージは「銀」なのですが、魔力要素でそれと近しい、まったく違う成分のものかもしれないですね。(武器担当)

Special DLC

Commentary

【スイートサレンダー】メインの機能は疲れをほぐすことです。【パスタブレイカー】フォーク、スプーン、パスタレードルの3種の調理器具の他に、バジル、岩塩、ブラックペッパー、ホワイトペッパー、オリーブオイル、バルサミコ酢、赤タバスコ、緑タバスコの8種の調味料も搭載されています。【ロックバスター】ロックバスターを青一色で塗っていると、「銃口の青は、本体の青より少し濃い」と指摘をいただきました。血の気が引きました。（義本）
【モンキービジネス】ヘルタースケルターのブレード部分が、バナナっぽく見えたので、勝手にバナナに付け替えて見せてみたところ、見事採用されました。そんなバナナ！（阿蘇）

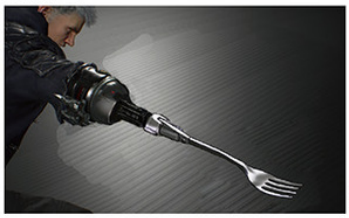


ロックマンコラボイラスト

Design Work デザインワーク

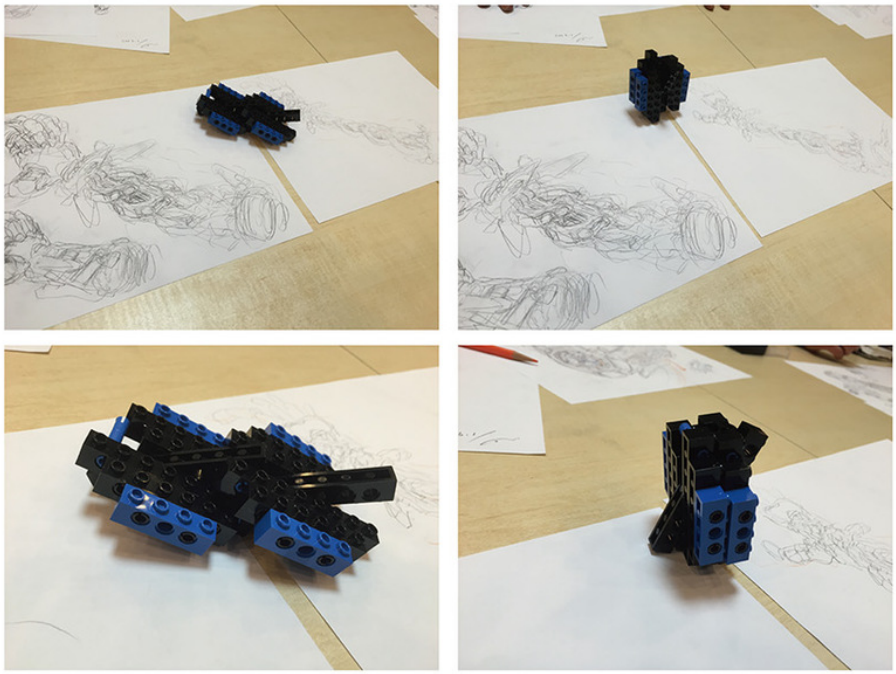
バリエーション案

使用イメージ



ヘルタースケルター
改造イメージ

Design Work デザインワーク



河森正治氏によって作成された、構造検証用のローハイドの一部。義手デザインの制作過程では、レゴを使って実際の構造を再現していた。これにより、よりリアリティのあるデザインを実現している。

Stage

本作の世界を形成する、ステージに関連したデザインイラストをストーリーの進行に沿って掲載。「ステージギミックデザイン」では各ステージに配置されたギミックのデザインイラストを、「シーナリーデザイン」ではゲーム中で確認できる様々なビジュアルを紹介している。

オリジナルサウンドトラックジャケットイラスト

Commentary

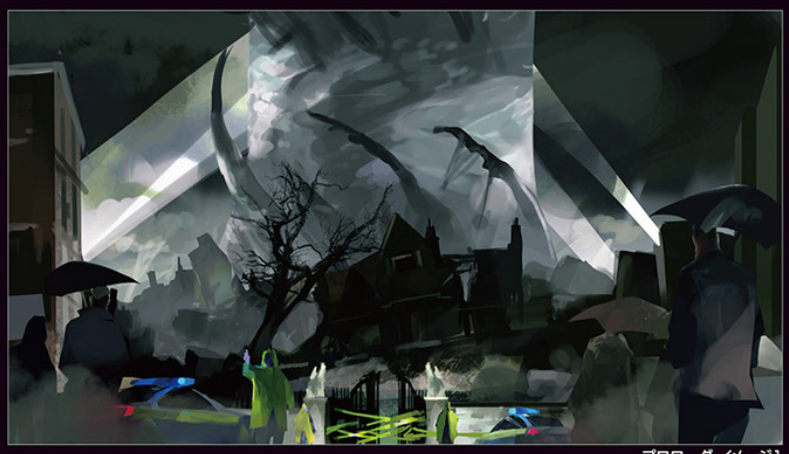
パッケージビジュアルとして考案されたイメージでしたが、サウンドトラックのジャケットとして使われることになりました。雨のシーンが印象的な映画はたくさんあるので、いろいろ参考にしながら仕上げました。（藍原）

Mission Concept Art ミッションコンセプトアート

PROLOGUE プロローグ

Commentary

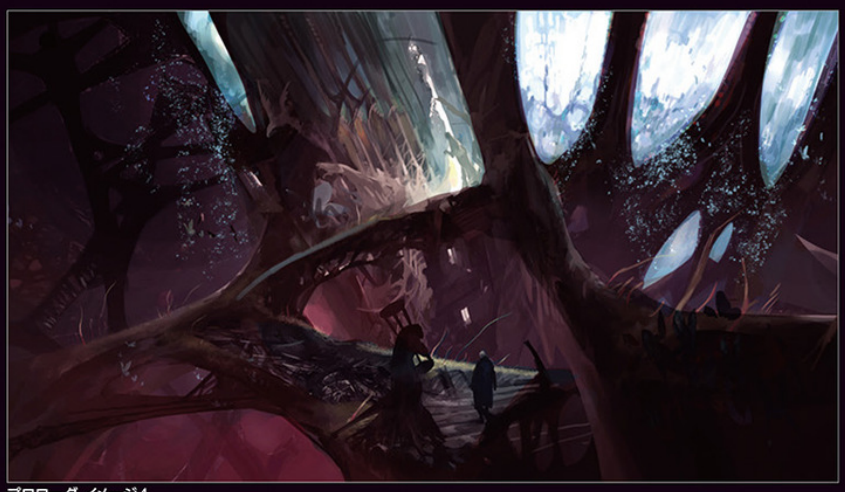
魔界樹が街を襲う最初のシーンです。想像しやすい現代的な景色が襲われることによって、魔界樹が異質なものにみえることを目標としました。（公森）



プロローグ イメージ1

プロローグ イメージ2

プロローグ イメージ3



プロローグ イメージ4

プロローグ イメージ5（魔王の間 扉）

プロローグ イメージ6（魔界彫像）

プロローグ イメージ7

Mission01 NERO ネロ

Commentary

橋に大勢の人々が押し寄せ、軍が封鎖した形跡や、車が渋滞した後が残っています。先に進むと今回の元凶である魔界樹がボスとして居座っており、倒すべき対象として認識させました。（公森）

ミッション01 イメージ1

ミッション01 イメージ2

ミッション01 イメージ3

ミッション01 イメージ4

ミッション01 イメージ5

ミッション01 イメージ6（ガレージ）

ミッション01 イメージ7（街）

ミッション01 イメージ8

Mission02 QLIPHOTH クリフォト

ミッション02 イメージ1

Commentary

最初に制作し始めたのがこのミッション2であり、街を象徴する巨大なディスプレイや車のテールランプなど、ビビッドなカラーのライティングを今回の『デビル5』の大きなイメージとしました。後半には陽が昇り、神々しいイメージとともに教会で戦うという従来に近いイメージとなり、1つのミッション内でのグラデーションを意識しました。（公森）

ミッション02 イメージ2

ミッション02 イメージ4

ミッション02 イメージ3

ミッション02 イメージ5

ミッション02 イメージ6

ミッション02 イメージ7

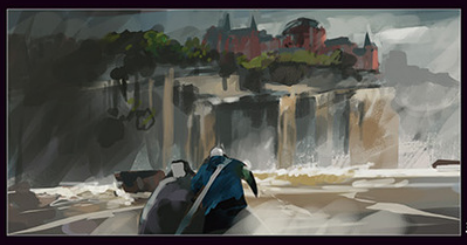
ミッション02 イメージ8

Mission03 FLYING HUNTER 空飛ぶ狩人

Commentary

前ミッションが派手なイメージだったので、対比としてミッション3は全体的に静的なイメージにしました。川が魔界樹によって氾濫し、水没してしまっています。地下道や図書館など、静かな中に悪魔が潜む、少しホラー寄りのミッションになっていると思います。（公森）

ミッション03 イメージ1



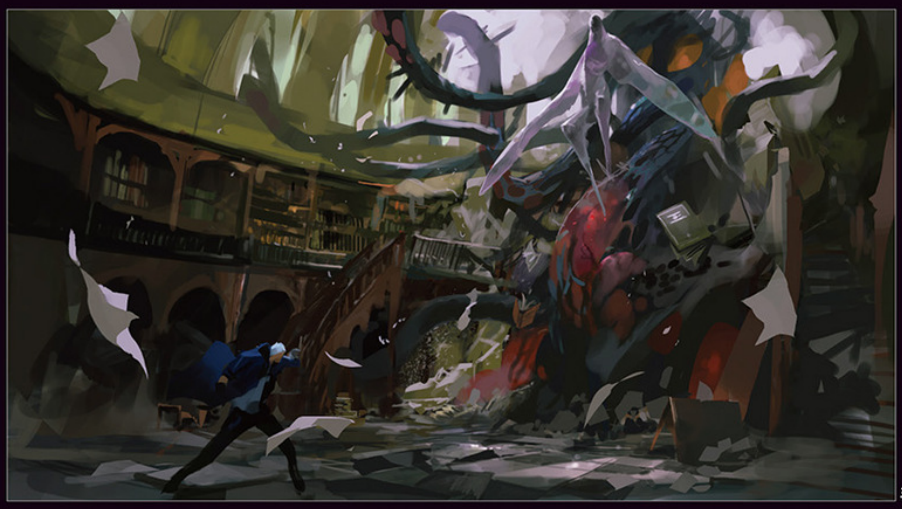
ミッション03 イメージ2

ミッション03 イメージ3

ミッション03 イメージ4

ミッション03 イメージ5

ミッション03 イメージ6



ミッション03 イメージ7

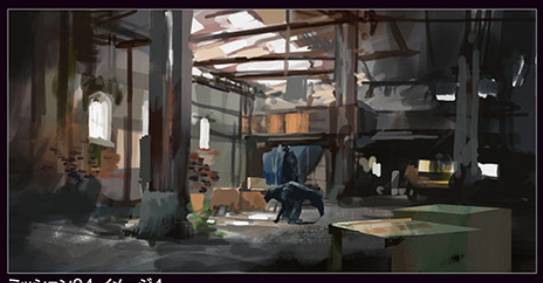
Mission04 V

Commentary

イギリスの工場街がモチーフです。道中には工場貨物用の線路が走っており、ボスエリアであるマーケットにも商品が運ばれたりしていました。お菓子工場とビール工場という設定。意外に楽しげですね。（加藤）

ミッション04 イメージ1

ミッション04 イメージ2


ミッション04 イメージ4

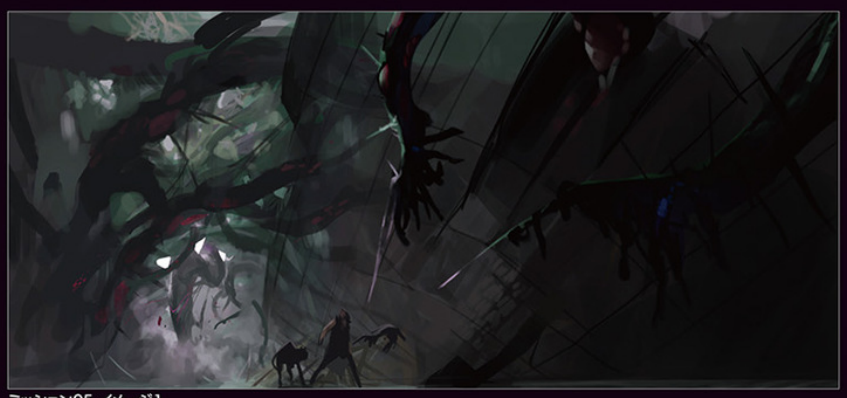
ミッション04 イメージ5

ミッション04 イメージ3

ミッション04 イメージ6

ミッション04 イメージ7

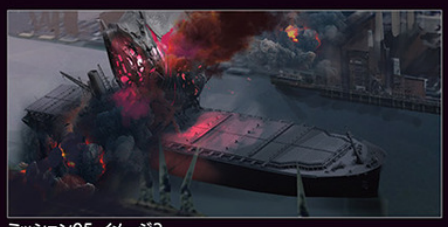
Mission05 THE DEVIL SWORD SPARDA 魔剣スパーダ



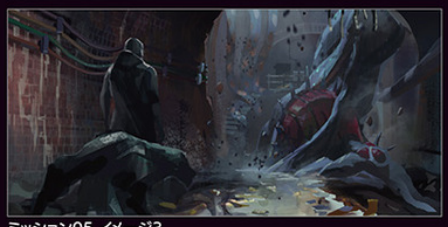
ミッション05 イメージ1

Commentary

造船所の上と下でVとネロがそれぞれ進行する構成は難解でステージ担当者が苦労していました。下水道っぽい所は造船時に船を浮かべる海水を出し入れする排水管です。（加藤）



ミッション05 イメージ2



ミッション05 イメージ3

ミッション05 イメージ4

ミッション05 イメージ5

ミッション05 イメージ6

Mission06 STEEL IMPACT 衝撃の鋼

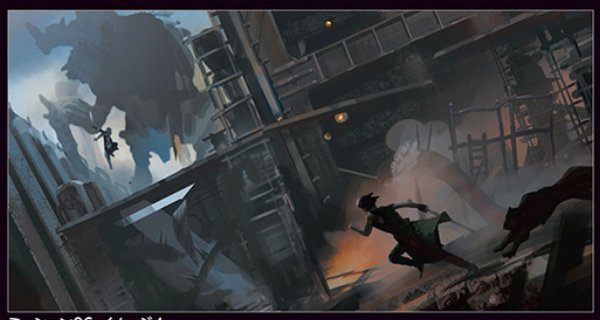
Commentary

コンセプトはずばり「怪獣映画」です。巨大なギルガメスが造船所で暴れまくる、シンプルゆえにイメージしやすいステージでした。最終的に音楽も相まってコンセプトどおりに表現しきれたステージだと思います。（公森）

ミッション06 イメージ1

ミッション06 イメージ2

ミッション06 イメージ3



ミッション06 イメージ4

ミッション06 イメージ5（造船所）

ミッション06 イメージ6

Mission07 UNITED FRONT 共闘

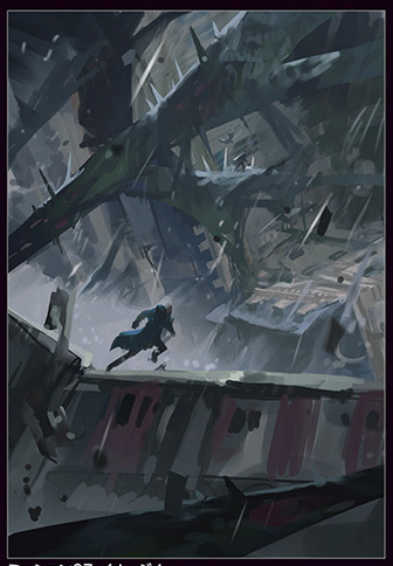
Commentary

イギリスの駅をモデルにしたステージ。最初のイベントデモの場所も良く見ると駅になっています。最後の滑落する劇場はネタだし段階では時計塔でしたが、結果的になくなりました。地下鉄道中では魔界化の際に没ギミックのエンプーサの花が出てきます。さがしてみよう。（加藤）

ミッション07 イメージ1

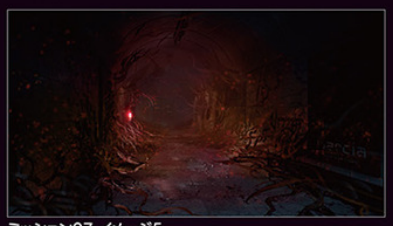
ミッション07 イメージ2

ミッション07 イメージ3

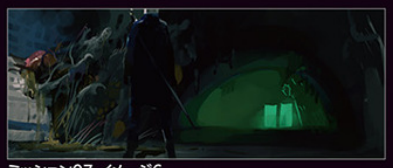


ミッション07 イメージ4

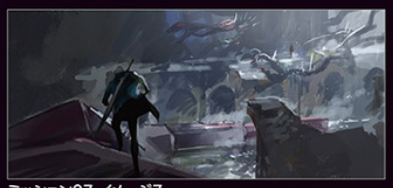
ミッション07 イメージ8



ミッション07 イメージ5



ミッション07 イメージ6



ミッション07 イメージ7

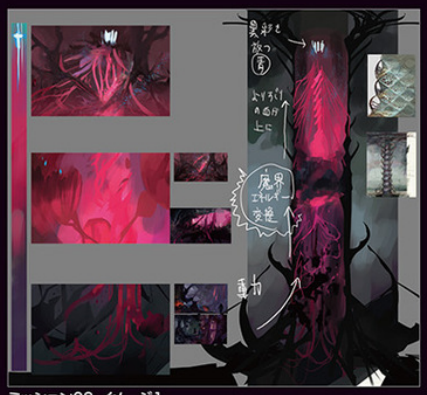
ミッション07 イメージ9

Mission08 DEMON KING 魔王

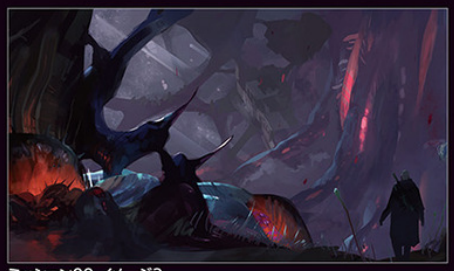
Commentary

魔界樹の中に入り、明らかに今までのステージとは違うように思わせるため、赤を基調に描きました。街そのものを取り込み、「血」だけを吸収、上層部にいる魔王に送り込まれています。今回のアートのコンセプトであるビビッドな色使いを体現できたステージです。（公森）

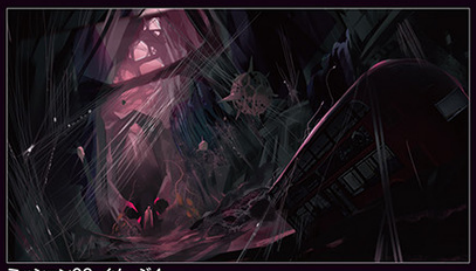
ミッション08 イメージ2



ミッション08 イメージ1



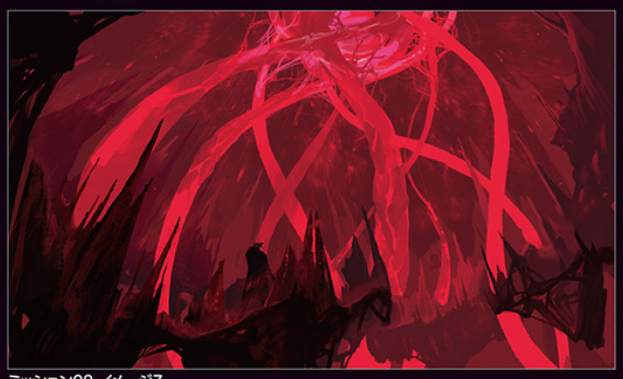
ミッション08 イメージ3



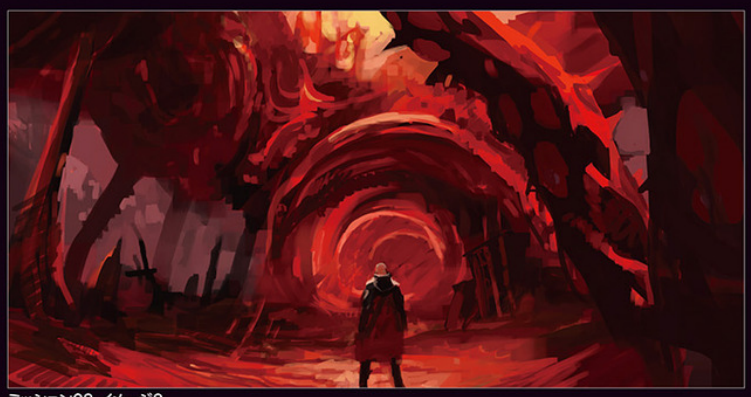
ミッション08 イメージ4

ミッション08 イメージ5

ミッション08 イメージ6



ミッション08 イメージ7



ミッション08 イメージ8

Mission09 GENESIS 発端

Commentary

不気味な崩壊した墓場と、倒されたはずのダンテが生きていた衝撃的なシーンのステージです。ダンテが魔界樹に襲われなかったのは、ダンテが魔王であるバージルと双子の兄弟であることから、魔界樹が誤認識したというイメージでした。そういった理由で、魔王の王座のように変形した魔界樹がダンテの周辺にあります。（公森）

ミッション09 イメージ3

ミッション09 イメージ1

ミッション09 イメージ2

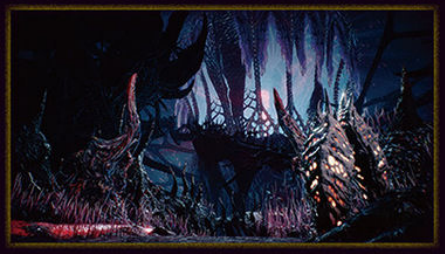
ミッション09 イメージ4

ミッション09 イメージ5

ミッション09 イメージ6

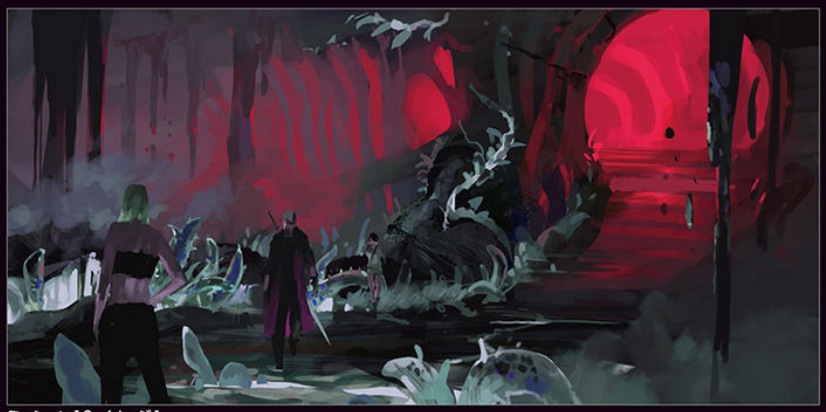
ミッション09 イメージ7（回想）

Mission10 AWAKEN 目覚め

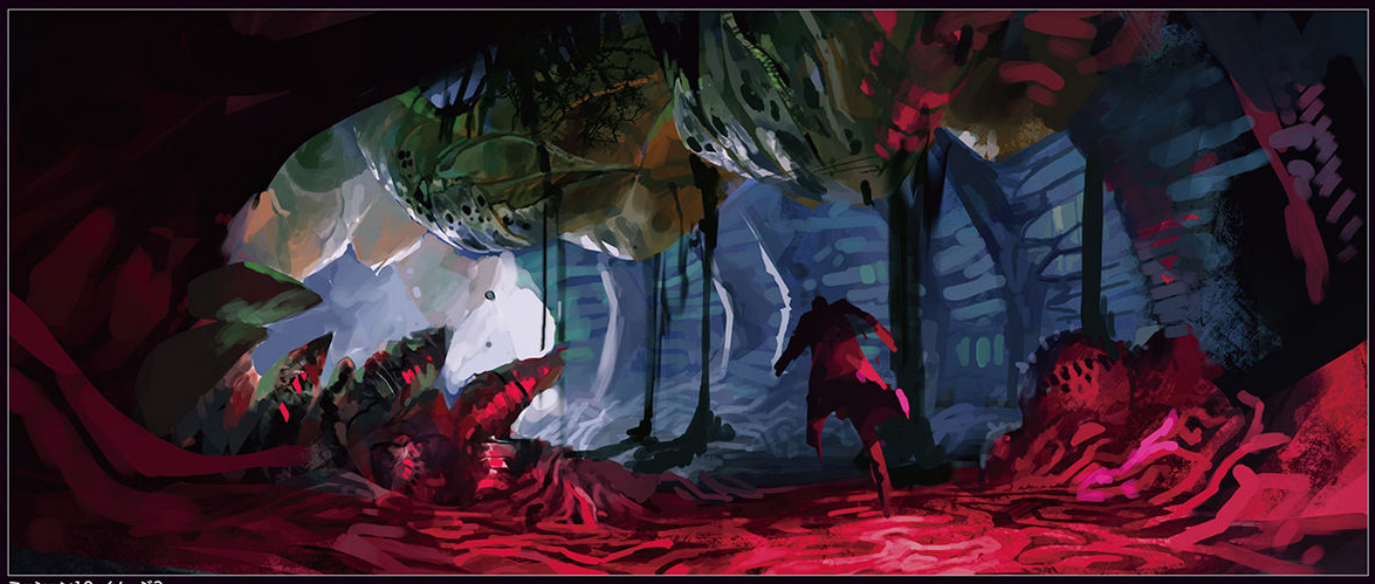


Commentary

ストーリー上は物語の中盤に出てきますが、最初に魔界樹内を制作されたのがこのミッション10です。貝の模様や昆虫の質感など、様々なものをミックスし、『デビル5』にしかない魔界が出来上がったと思います。（公森）



ミッション10 イメージ1



ミッション10 イメージ2

ミッション10 イメージ3

ミッション10 イメージ4

ミッション10 イメージ5

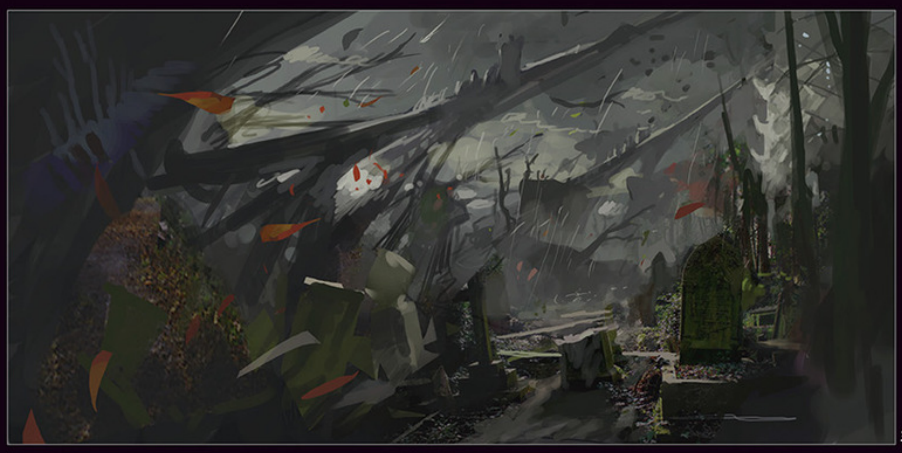
ミッション10 イメージ6

Mission11 REASON 理由

ミッション11 イメージ1(黒騎士)

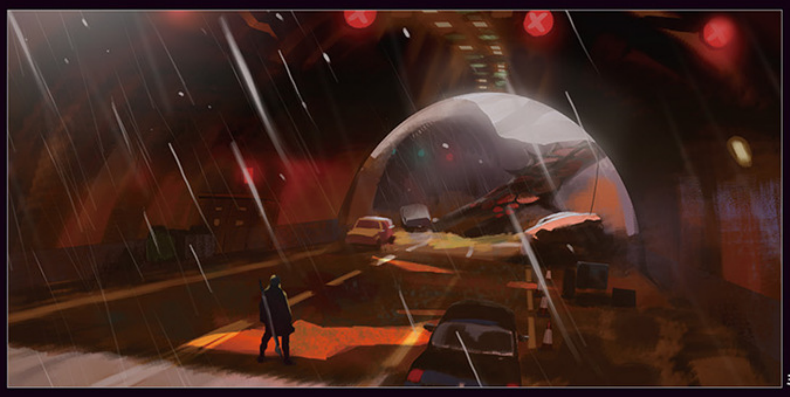
Commentary

最後のエリアはダンテがキャバリエーレに乗って走り去るので高速道路にして正解でした。時計塔のある建物は大学です。外観にだけ意匠が残っており入口には門があったりします。(加藤)



ミッション11 イメージ3

ミッション11 イメージ2(トンネルへ続く道)



ミッション11 イメージ4

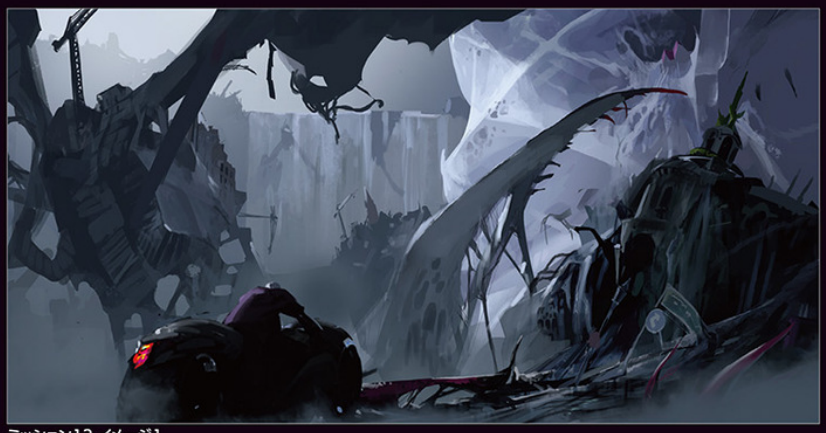
ミッション11 イメージ5

ミッション11 イメージ6

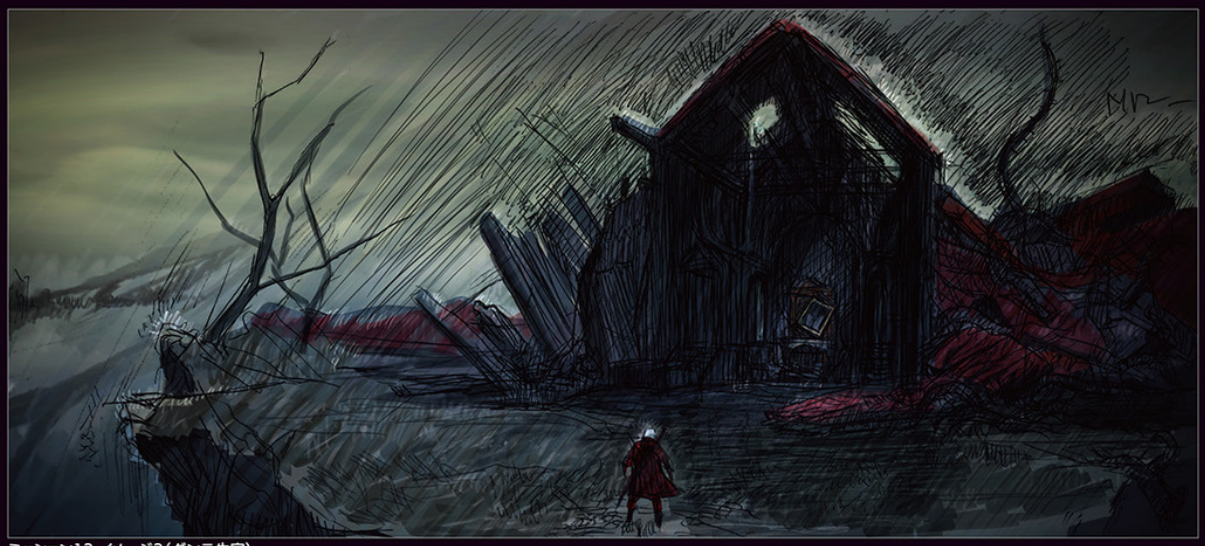
Mission 12 YAMATO 閻魔刀

Commentary

悪魔の襲来に備えたスパーダが、家族のために用意していた避難装置です。スパーダ像の加護もあり、動作する状態で残っているという設定です。強固に作られた屋敷は、この惨状でも形を留めているのです。（木下）



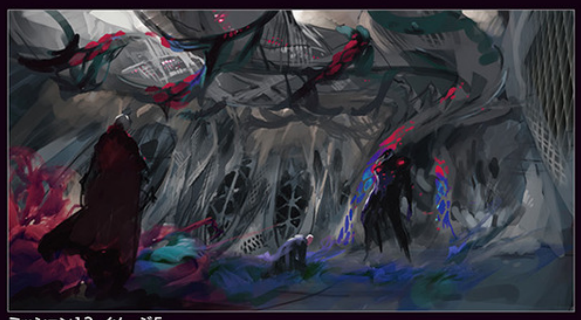
ミッション12 イメージ1



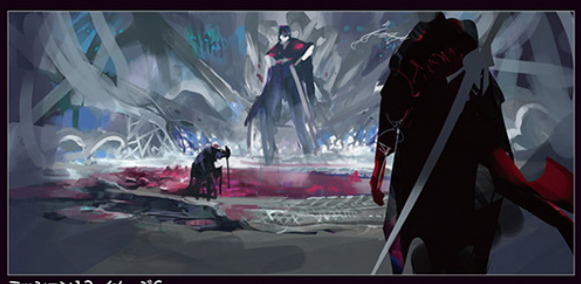
ミッション12 イメージ2（ダンテ生家）

ミッション12 イメージ3

ミッション12 イメージ4



ミッション12 イメージ5



ミッション12 イメージ6

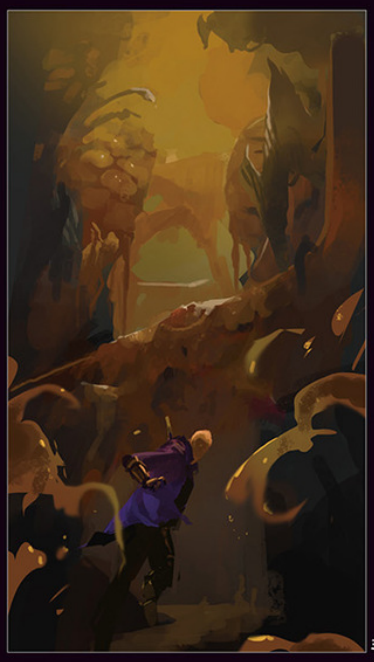
ミッション12 イメージ7（スパーダ像）

Mission13 THREE WARRIORS 三人の戦士

Commentary

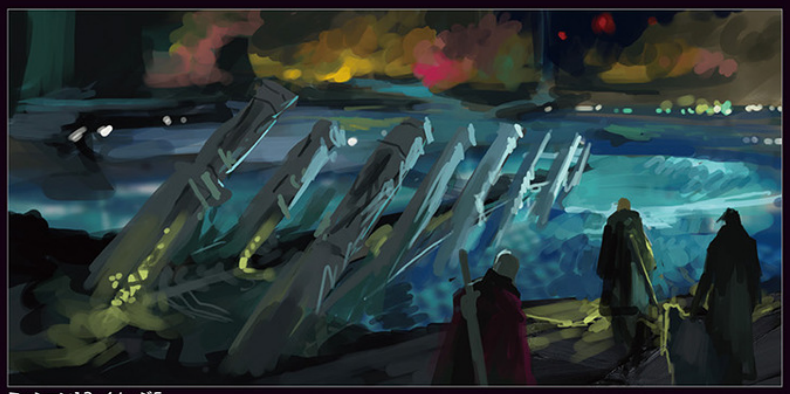
魔界樹内の、悪魔の巣にあたる場所です。もともとネロ、ダンテ、Vの3人で戦う場所と決まっていたので、とにかくたくさん敵が沸き続けるイメージから巣というキーワードが出てきました。（公森）

ミッション13 イメージ1



ミッション13 イメージ2

ミッション13 イメージ4

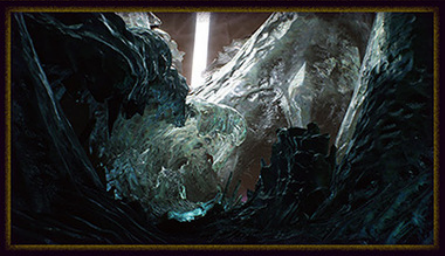


ミッション13 イメージ5

ミッション13 イメージ3

ミッション13 イメージ6（ジェネレーター）

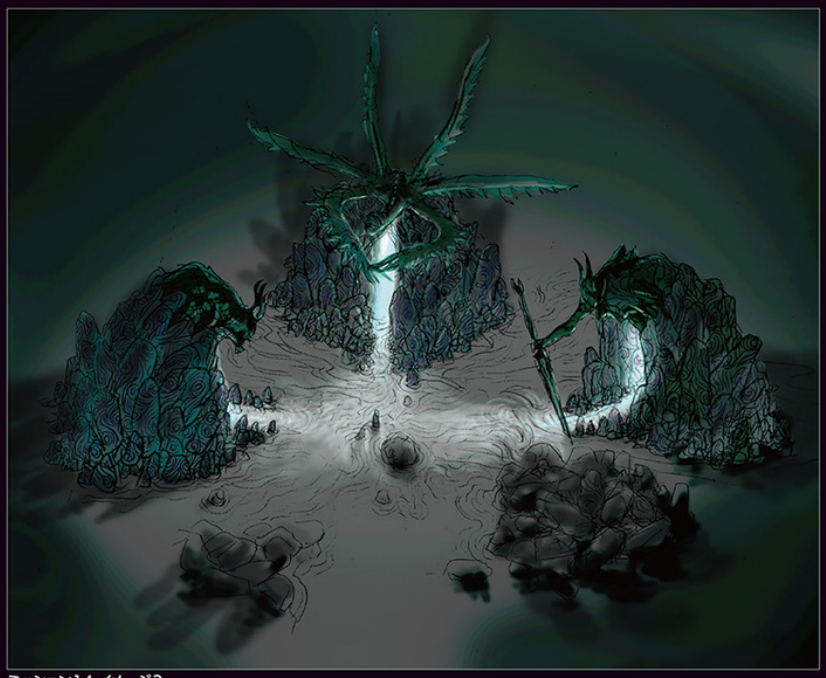
Mission14 DIVERGING POINT : V 分岐点・V



Commentary

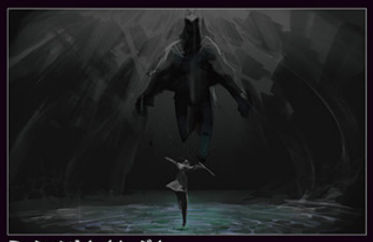
Vが死にかけている状況で3体のボスと戦ってもおかしくないように幻覚の世界の中で戦う事にしました。幻覚世界はマルファスがクリフォトへの侵入者に仕掛けたトラップで、侵入者が過去に見た事のある難敵が襲ってきます。3人の内でVだけが引っ掛かってかわいそう。（加藤）

ミッション14 イメージ1

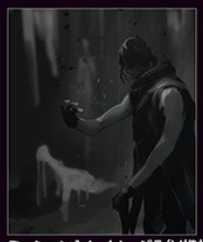


ミッション14 イメージ2

ミッション14 イメージ3



ミッション14 イメージ4



ミッション14 イメージ5（V憔悴）

ミッション14 イメージ6

ミッション14 イメージ7

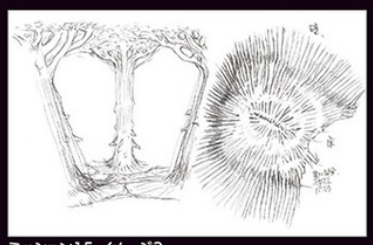
ミッション14 イメージ8

Mission15 DIVERGING POINT : NERO 分岐点・ネロ

ミッション15 イメージ1

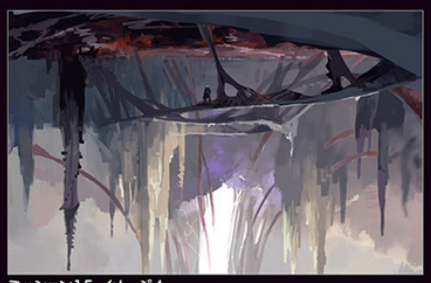
Commentary

魔界の最深部周辺で、魔界樹自体の質感も変化しています。教会を逆さにしたような形をしており、おどろおどろしいイメージの魔界から、神秘的な存在になろうと変化している空間です。（公森）



ミッション15 イメージ2

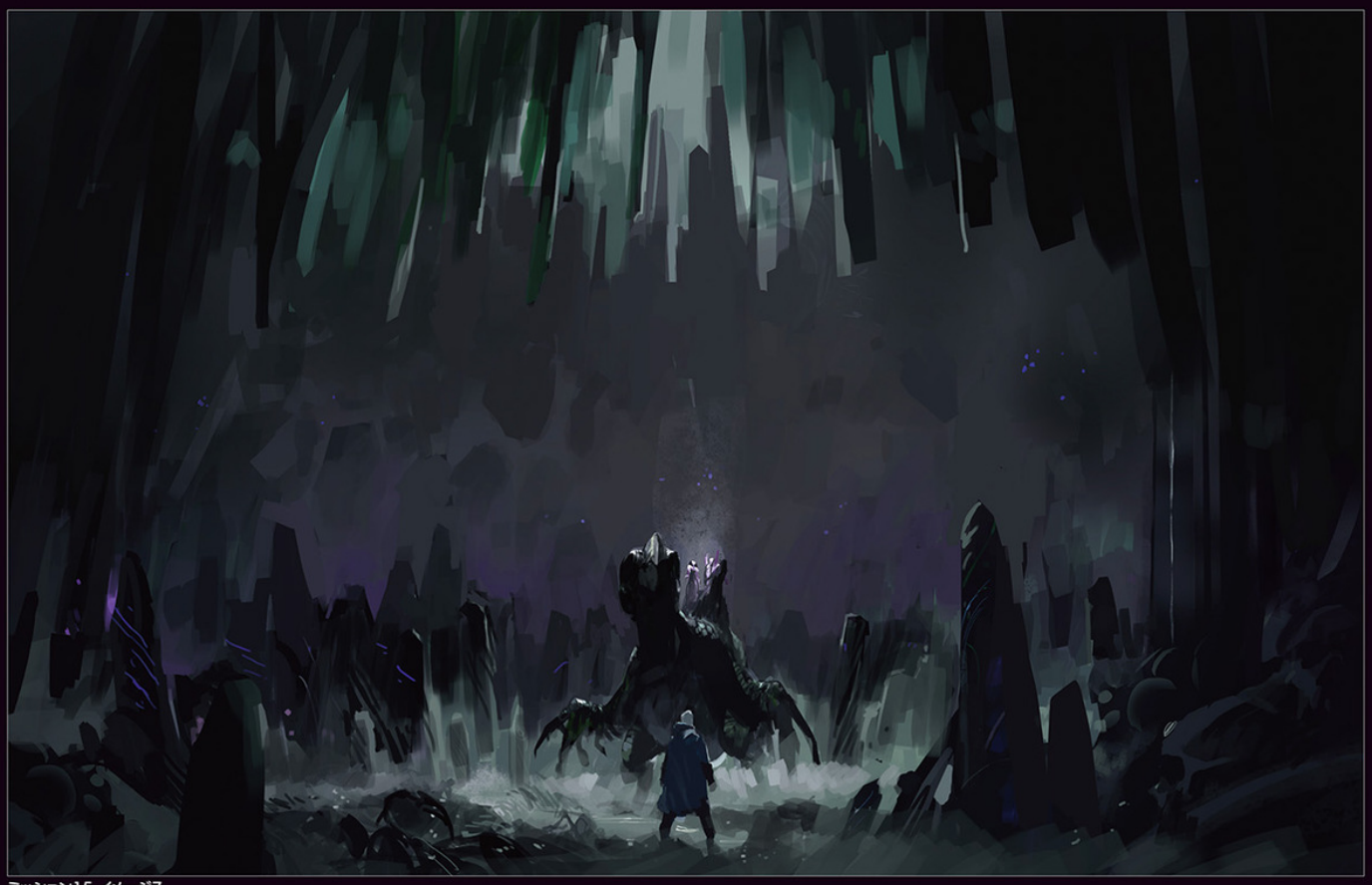
ミッション15 イメージ3



ミッション15 イメージ4

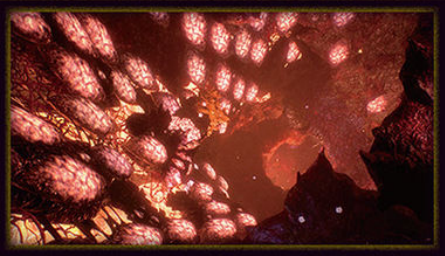
ミッション15 イメージ5

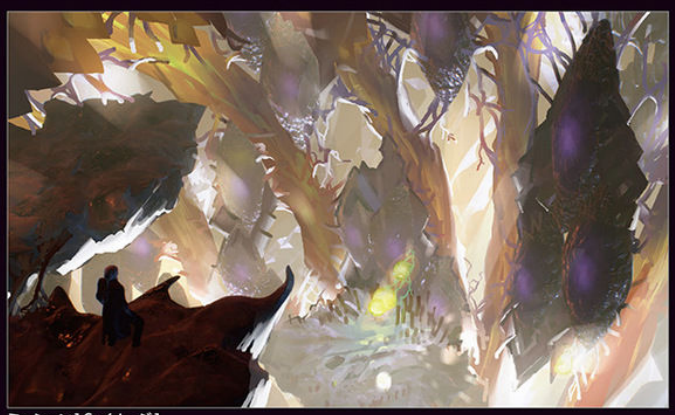
ミッション15 イメージ6



ミッション15 イメージ7

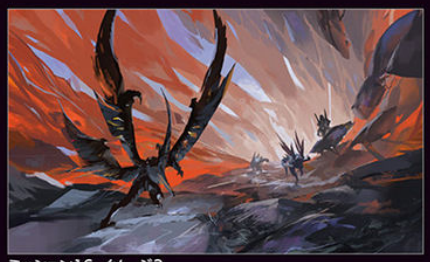
Mission16 DIVERGING POINT : DANTE 分岐点・ダンテ

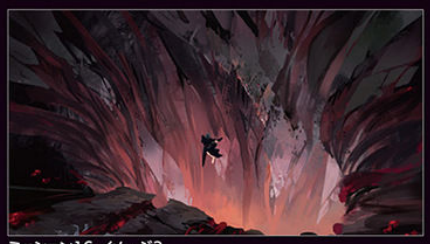



ミッション16 イメージ1

Commentary

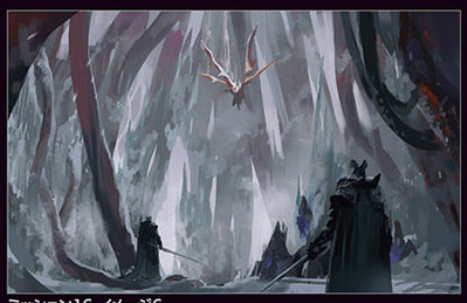
ダンテの通過するエリアは、一直線にクリフォトの中心に繋がっています。その空間は、純粋な悪の実に送られる熱を持った高エネルギーが次第に冷えていく状況を描いています。バージルはケルベロス王の絶対零度を利用して、効率的にエネルギーを冷やし、実の成長を促しているのです。ケルベロスを倒した後に飛びこむ血管の繋がった液体に包まれた球体。このミッションは遠景も含め、母の胎内のイメージで制作されました。（木下）


ミッション16 イメージ2


ミッション16 イメージ3

ミッション16 イメージ4

ミッション16 イメージ5


ミッション16 イメージ6

ミッション16 イメージ7

ミッション16 イメージ8（キングケルベロス戦）

ミッション16 イメージ9

Mission17 BROTHERS 兄と弟

Commentary

魔王（バージル）の記憶を元に魔界樹が作り出した幻想空間であり、唯一気が安らぐ場所として作り上げられた空間です。ただ、魔王は実にしか興味は無く、皮肉にも戦いの衝撃で空間が崩れて、最終的に元の不気味な魔界へと戻ってしまいます。（公森）

ミッション17 イメージ1

ミッション17 イメージ2

ミッション17 イメージ3

ミッション17 イメージ4

ミッション17 イメージ5

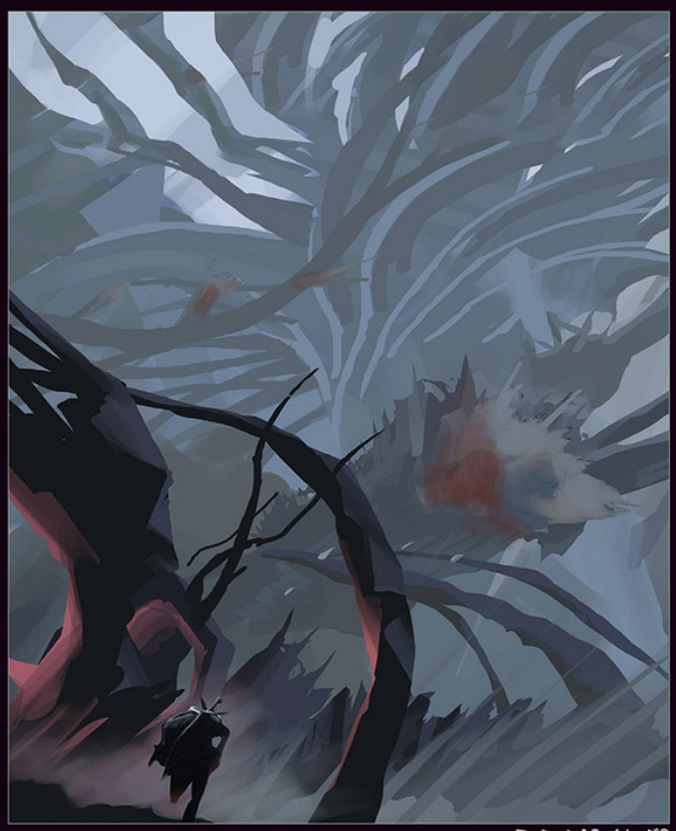
ミッション17 イメージ6（バージル登場）

Mission18 AWAKENING 覚醒

Commentary

18のステージとなる暴走したクリフォトは本来あるべき形状から外れたバグ状態です。完成形の魔界樹になりきれないものが外郭を食い破って突き出ており自壊しています。最後のボスエリアはVの魔力の残滓で作られている設定で、奥にある渦の中心をよく見るとVの杖が浮いています。グリフォンが運んできたのかな。（加藤）

ミッション18 イメージ1（魔界樹）



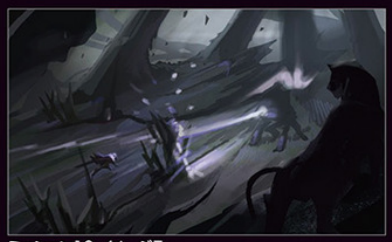
ミッション18 イメージ2

ミッション18 イメージ3

ミッション18 イメージ4

ミッション18 イメージ5

ミッション18 イメージ6



ミッション18 イメージ7

Mission19 VERGIL バージル

Commentary

誰にも邪魔されず、ただただ戦うことを求めたバージルとダンテが選ぶ場所はどこか、最後にふさわしい場所はどこがいいかを考えた結果、「成層圏」というキーワードが出てきました。驚異的な力を得た二人なら、どこでも戦えるというイメージになったと思います。（公森）

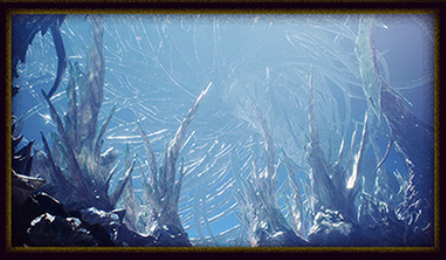
ミッション19 イメージ1

ミッション19 イメージ2

ミッション19 イメージ3

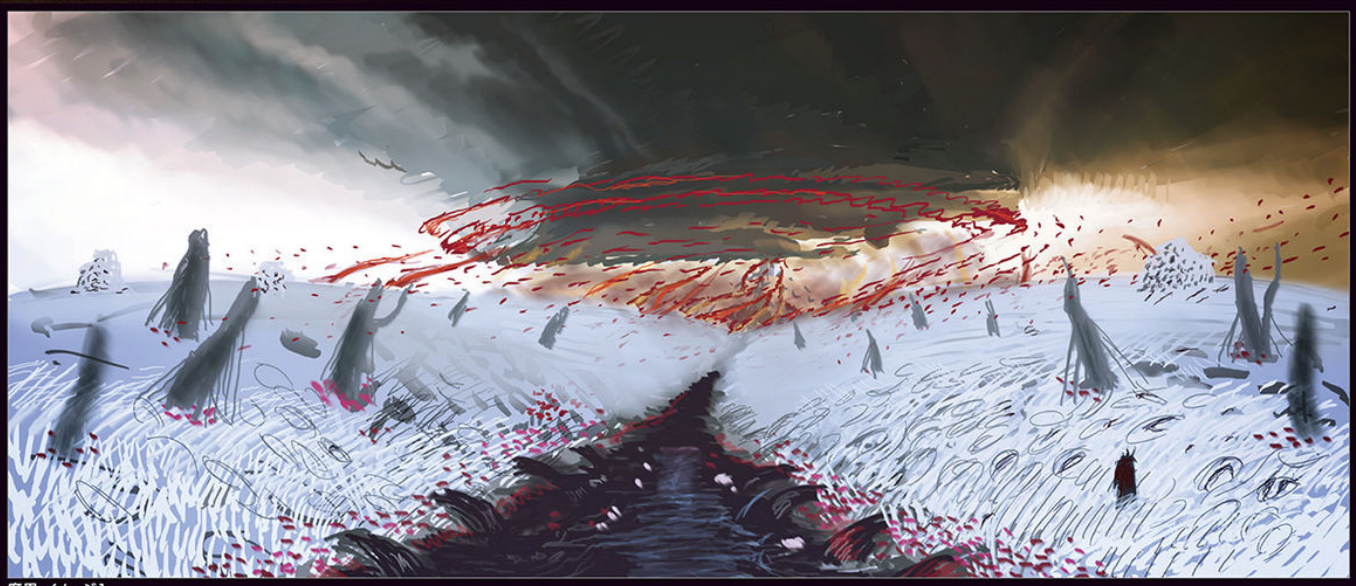
ミッション19 イメージ4（ワープ扉）

Mission20 TRUE POWER 真の力

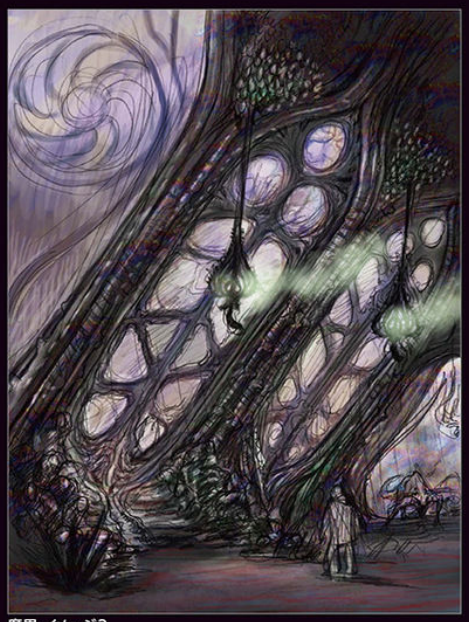


ミッション20 イメージ（魔界入口）

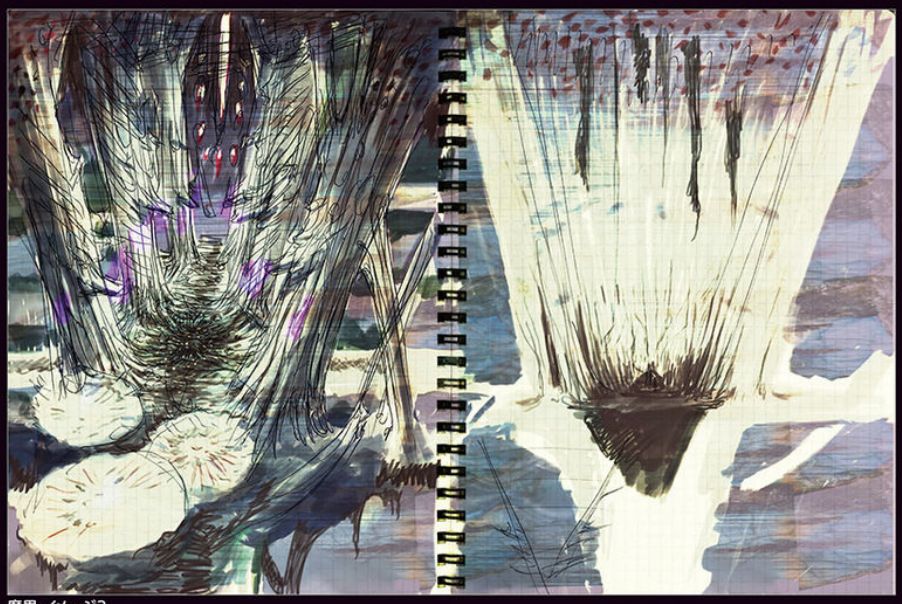
HELL 魔界



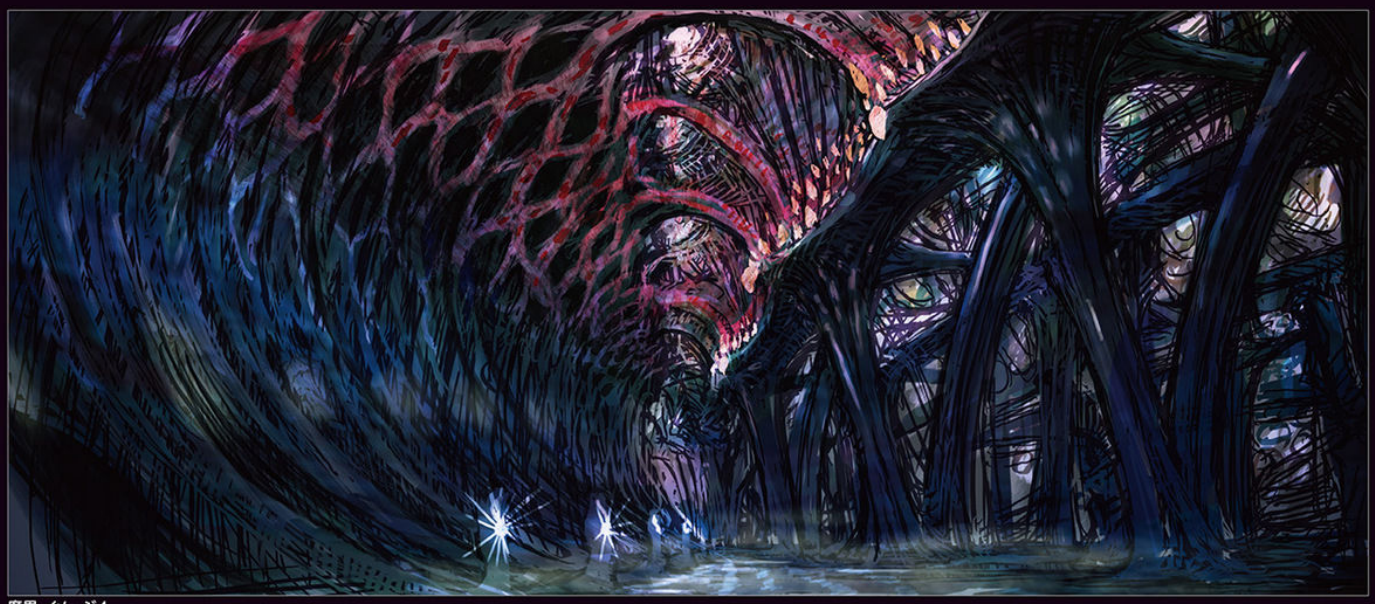
魔界 イメージ1



魔界 イメージ2



魔界 イメージ3



魔界 イメージ4

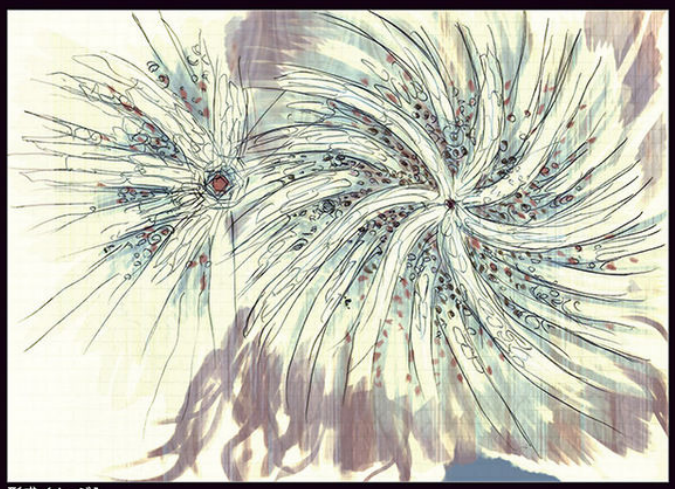
Commentary

「魔界を魔界たらしめる魔界樹クリフォト」閻魔刀によって魔界に開かれた穴から現世に伸びたクリフォトは、現世の生気を得て成長し、純粋な悪の実をつける。開発初期はこの言葉にかなり悩みました。手当たり次第に資料を探り、現在の表現に落ち着いています。（木下）

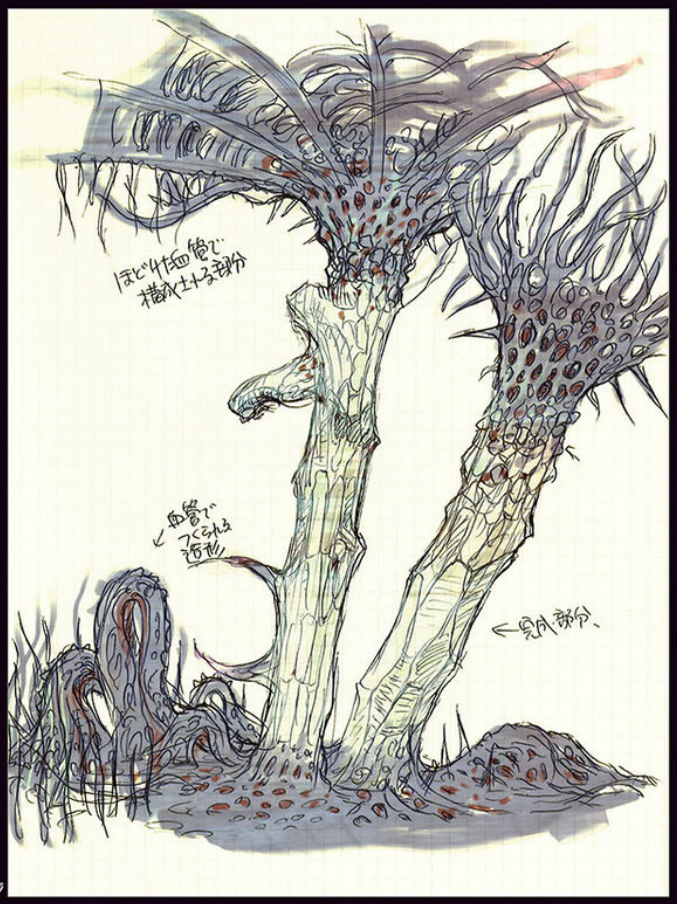
QLIPHOTH クリフォト

遠景 デザイン決定稿

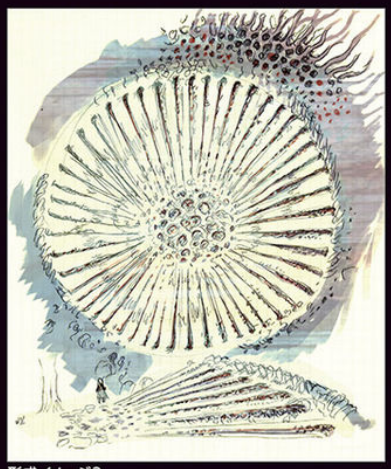
クリフォトイメージCG



形成イメージ1



構造イメージ

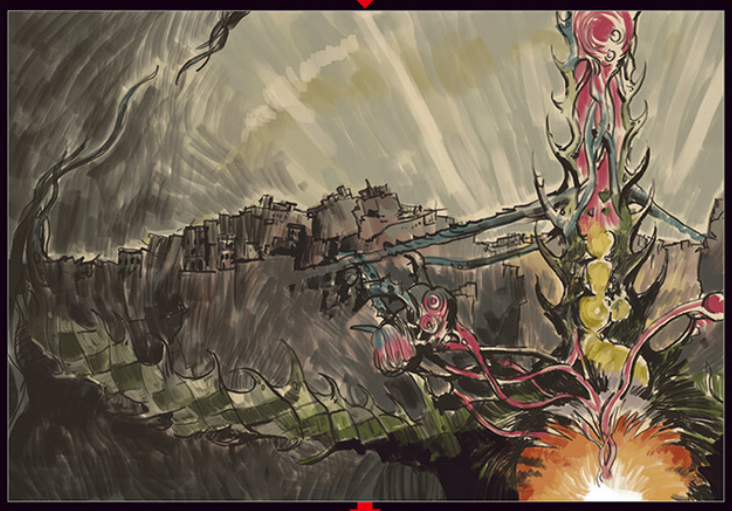


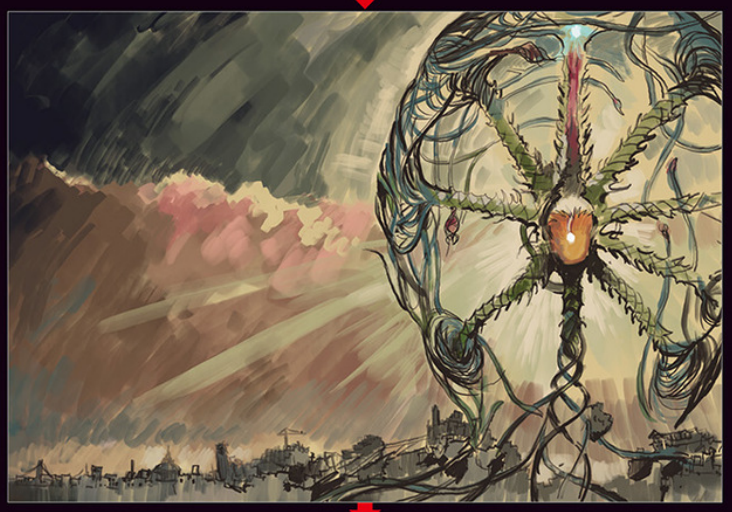
形成イメージ2

クリフォト形成最終段階

Commentary

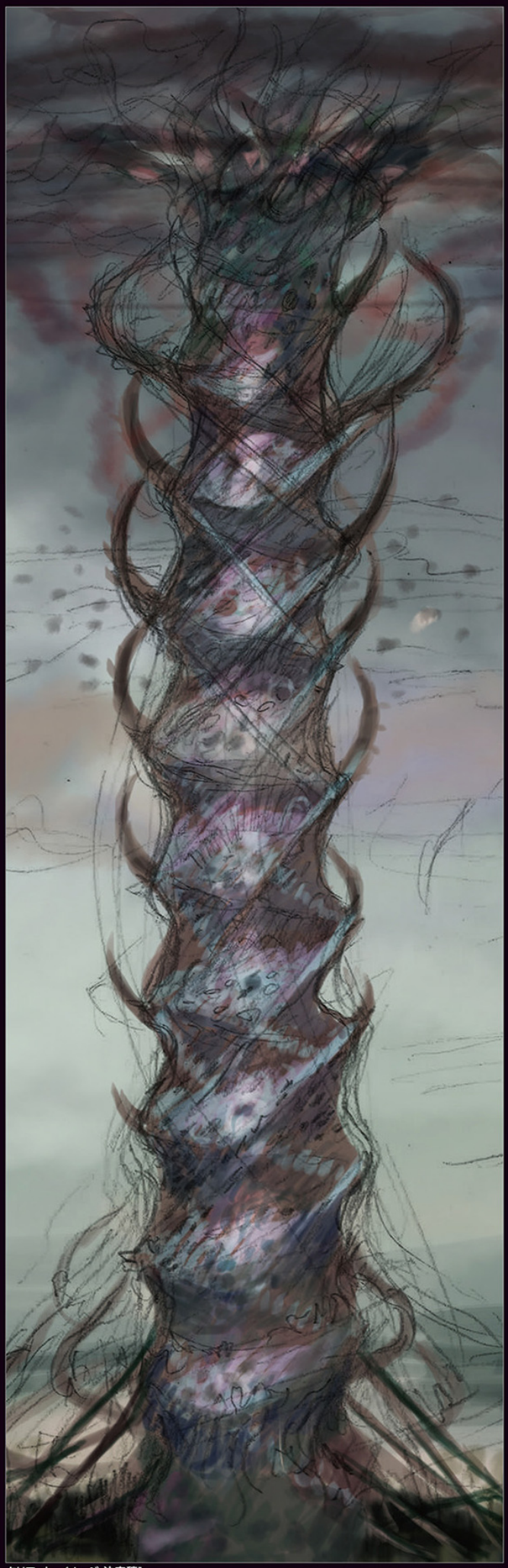
周辺のエネルギーを吸収し終えたクリフォトは、さらにエネルギーを求め空中に浮き上がり、地球を覆うように広がっていきます。成層圏で展開したクリフォトは、邪悪の樹を思わせる影を下界に落とします。絵を分かり易くして、意図を受け取ってもらいたいという表現です。（木下）



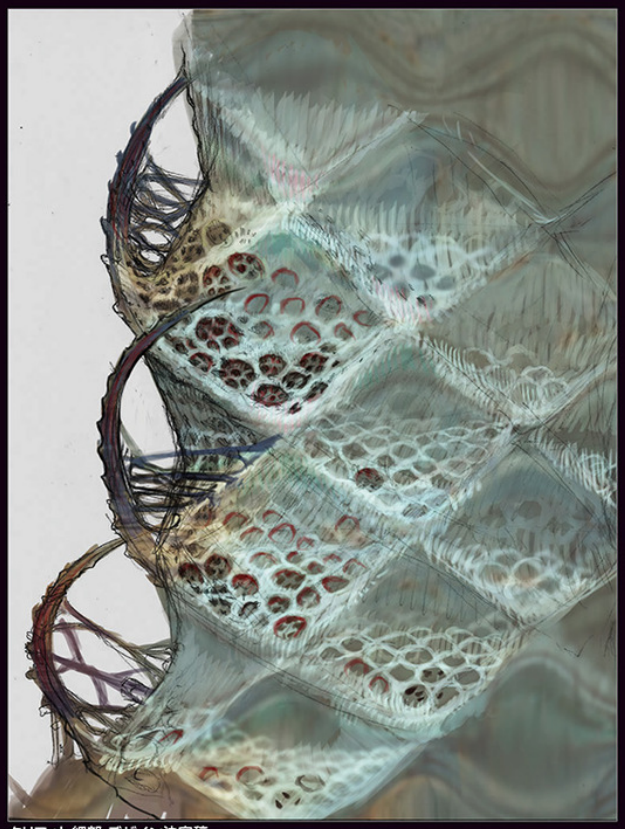


成長イメージ 決定稿

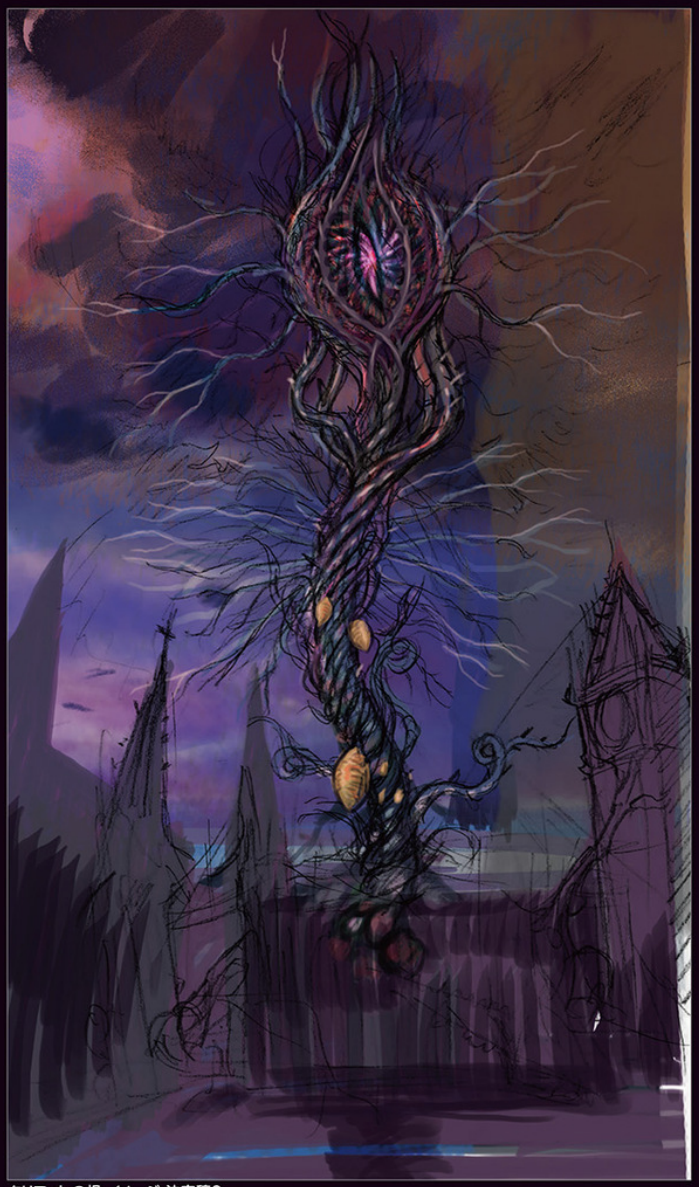
成長イメージ ラフ



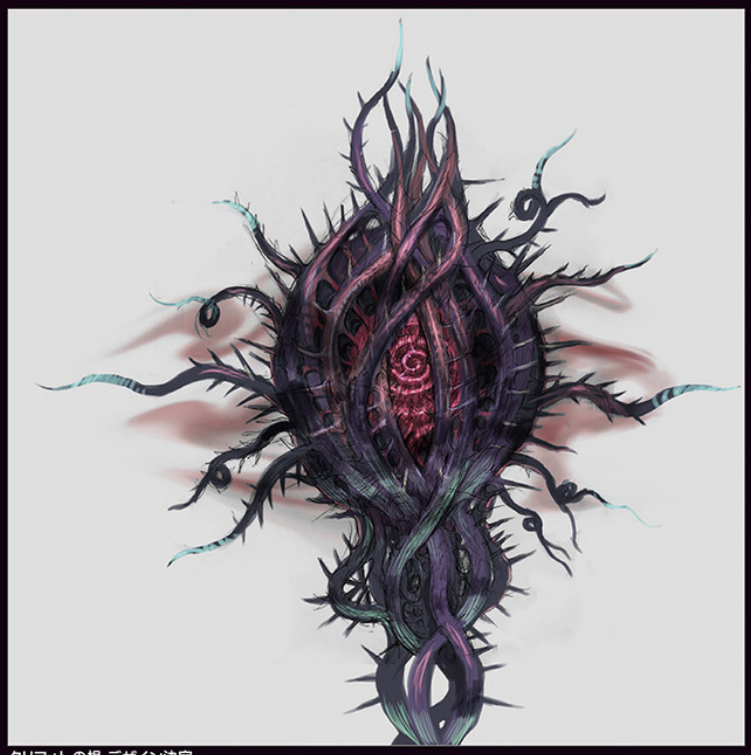
クリフォト イメージ 決定稿1



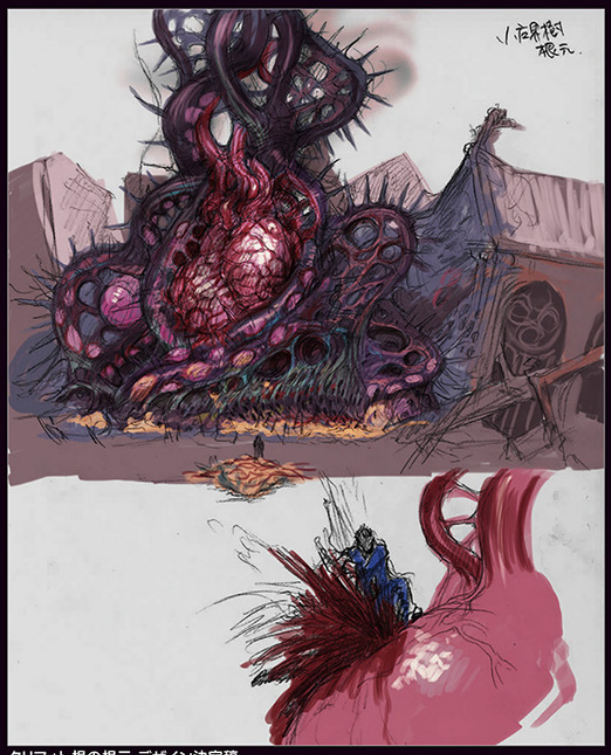
クリフォト細部 デザイン決定稿



クリフォトの根 イメージ 決定稿2

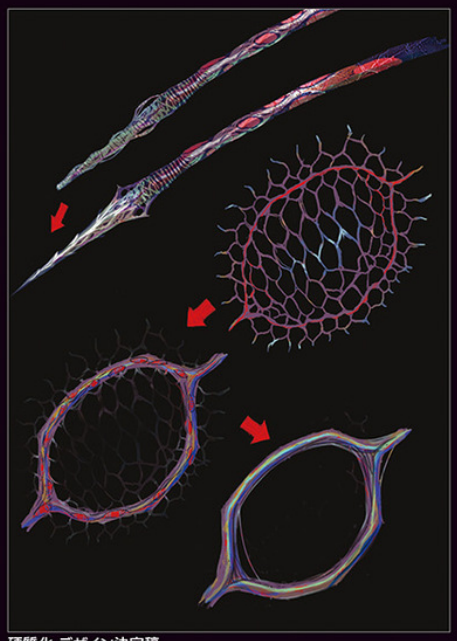


クリフォトの根 デザイン決定

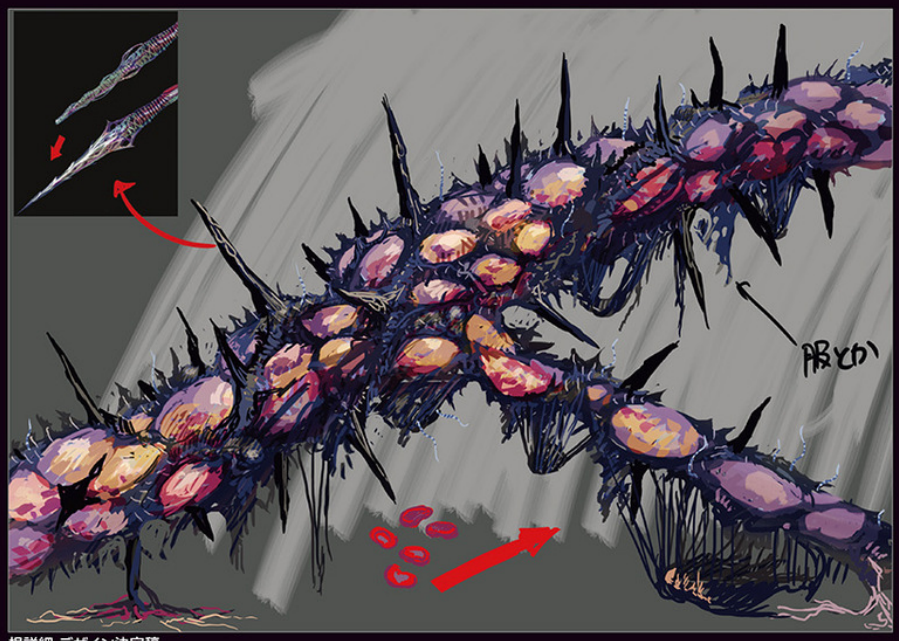


クリフォト根の根元 デザイン決定稿

クリフォトサップリング デザイン決定稿



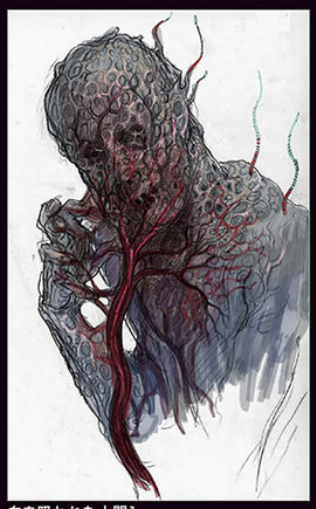
硬質化 デザイン決定稿



根詳細 デザイン決定稿

建築物破壊イメージ

壁面イメージ

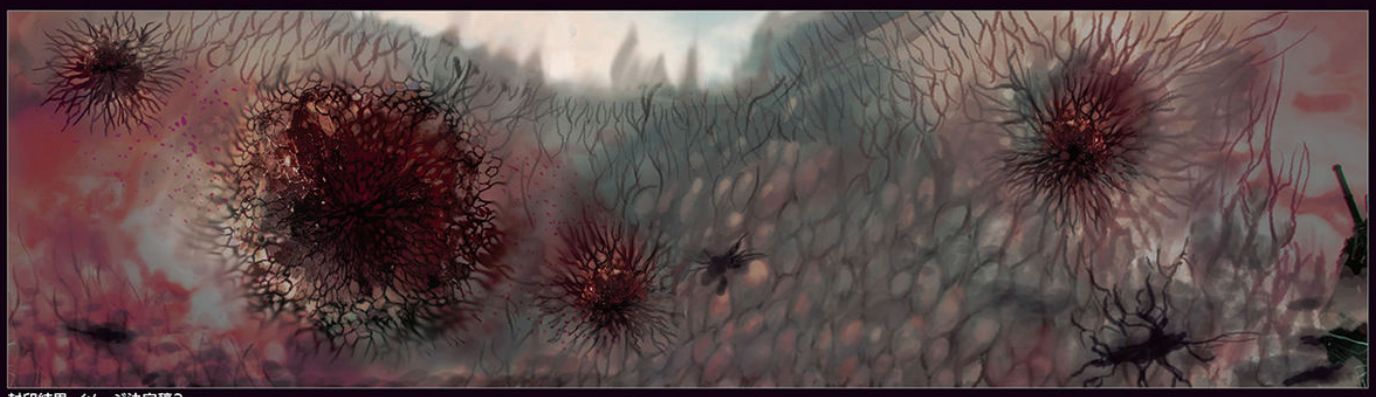

血を吸われた人間1

血を吸われた人間3

有刺形状イメージ

血を吸われた人間2

封印結界 イメージ決定稿1


封印結界 イメージ決定稿2

BLOODY PALACE ブラッディパレス

イメージ デザイン決定稿1

イメージ デザイン決定稿2

イメージ デザイン決定稿3（1階層目）

イメージ デザイン決定稿4（2階層目）

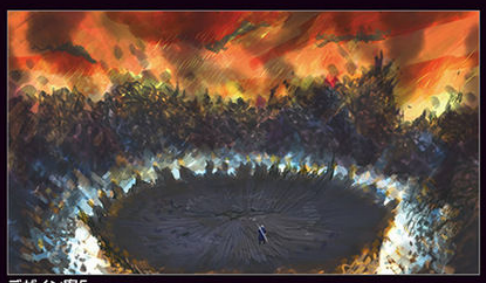
イメージ デザイン決定稿5（3階層目）

デザイン案1

デザイン案2

デザイン案3

デザイン案4


デザイン案5

Commentary

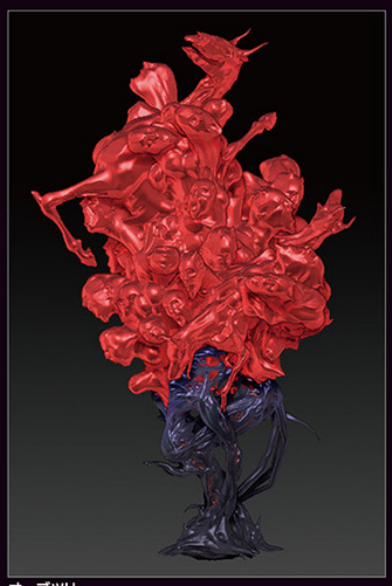
コンセプトは「地獄」で、ここに迷い込んだ者は死ぬまで戦わなければならない場所をイメージしました。大量に積み重なった悪魔の死体が山を築き、悪臭が立ち込める異世界です。月と太陽に似たものがこの世界でもあって、その二つが重なるにつれ強力な悪魔が現れるという設定です。（公森）

Stage Gimmick Design ステージギミックデザイン

オーブオブジェクト

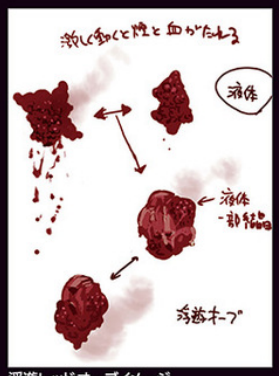
レッドオーブ設置物1

レッドオーブ設置物2


オーブツリー

レッドオーブ設置物3

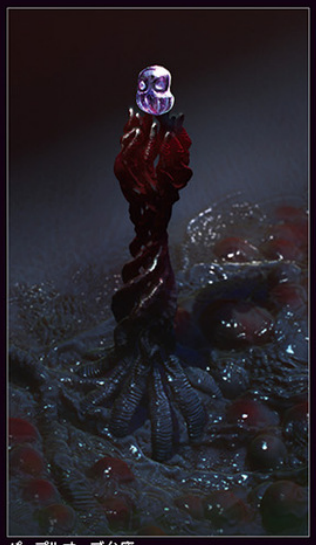
レッドオーブ設置物4



浮遊レッドオーブイメージ

オーブツリー ラフ

ホワイトオーブ設置物

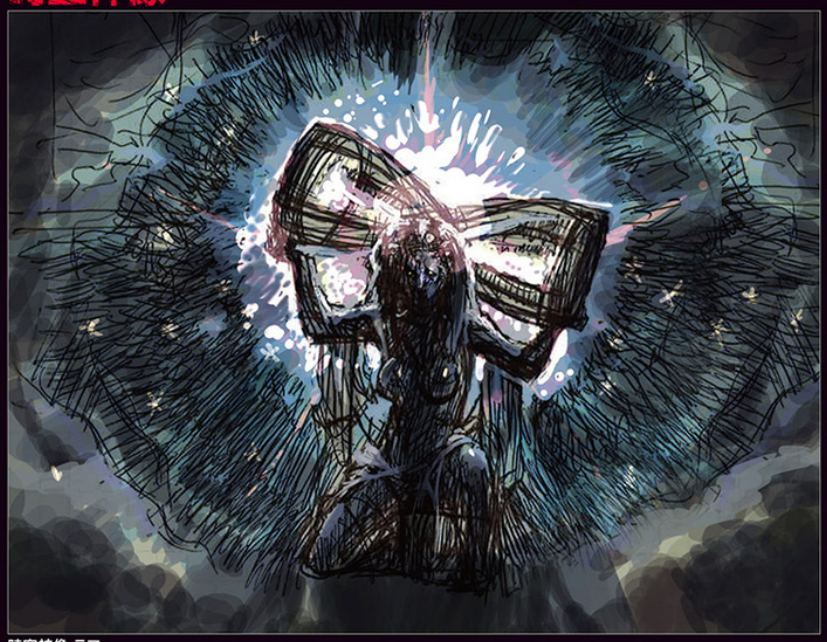

パープルオーブ台座

ホワイトオーブバリエーション

Commentary

魔界的なギミックの多くは今回の魔界樹発生の影響で産まれたので、出てくる悪魔やクリフォトに関係したデザインです。ステージギミックは開発の後半に追加されたものが多く、実現のためにギミック担当者たちが日夜頑張りました。（加藤）

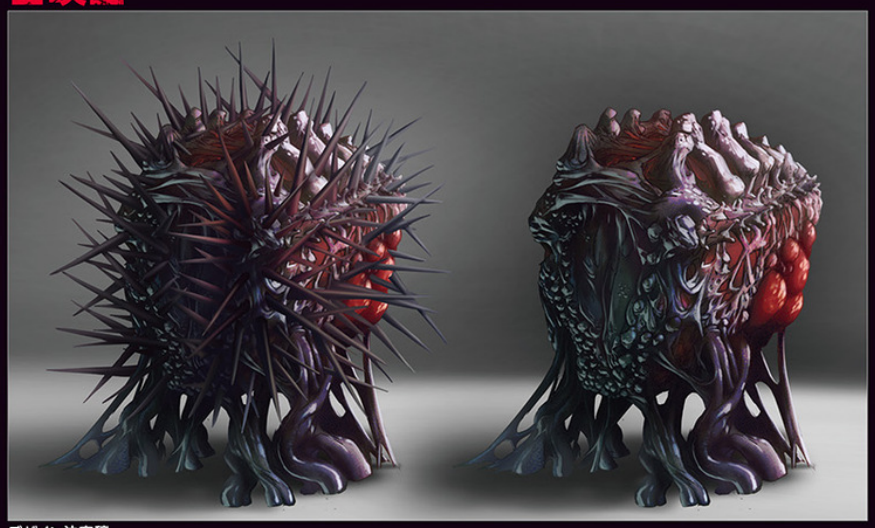
時空神像



時空神像 ラフ

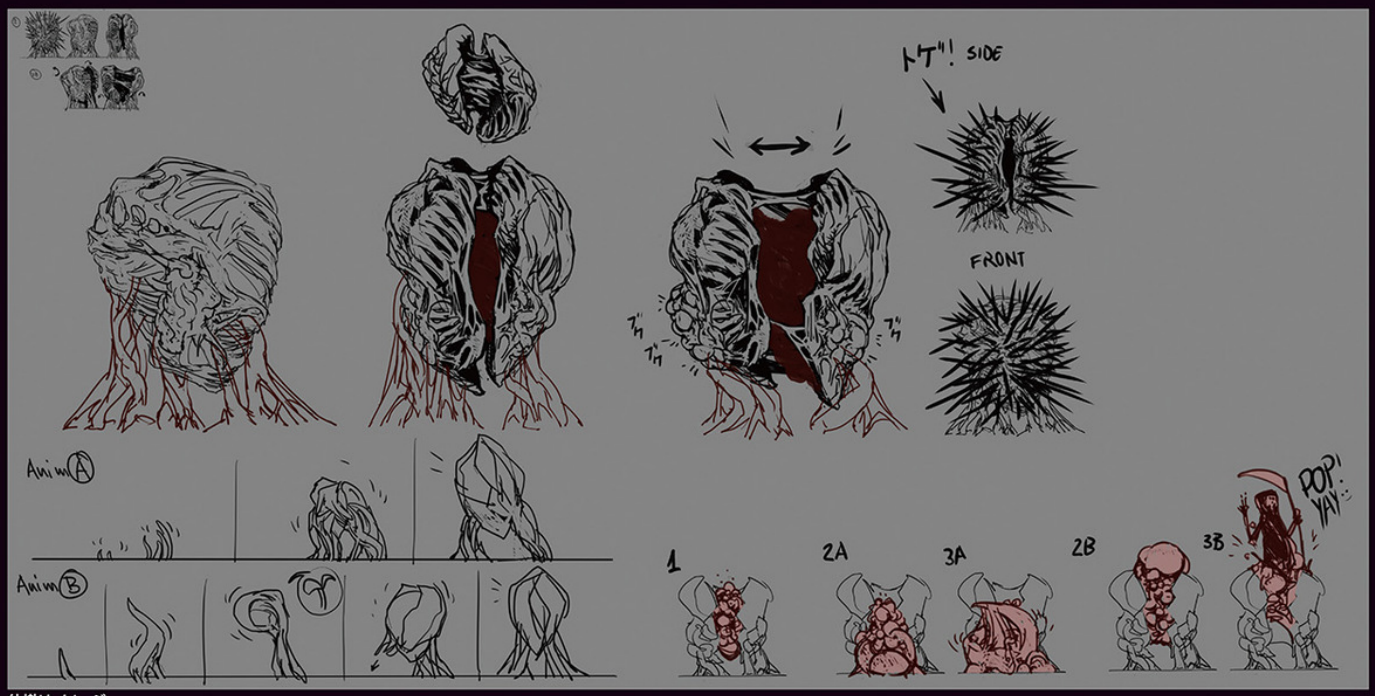
時空神像 CG

召喚口



デザイン決定稿

カラーテスト



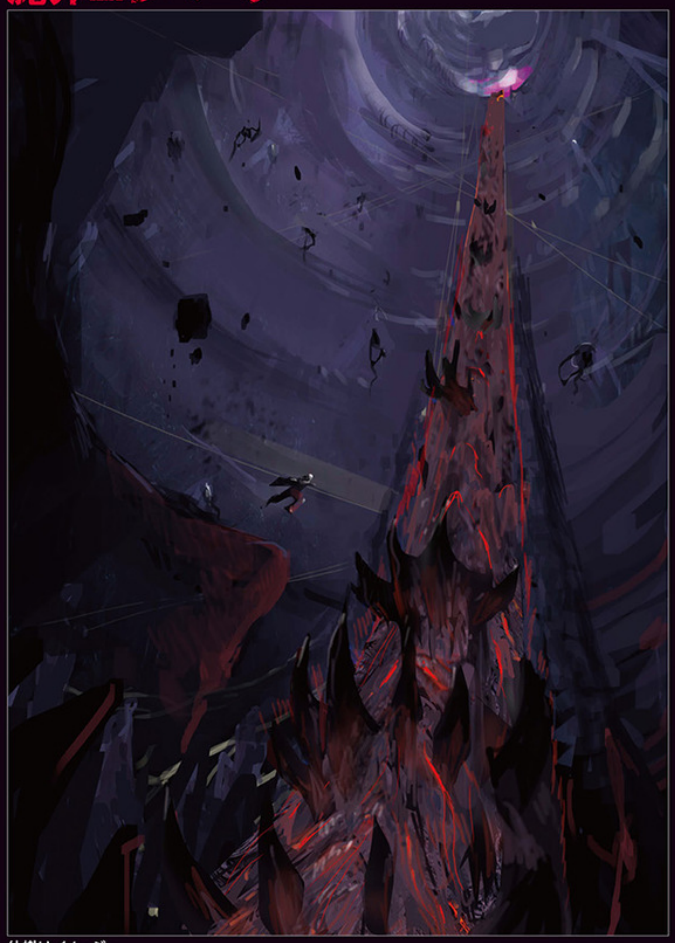
仕掛けイメージ

ガスタンク

デザイン決定稿

積載時

魔界エレベーター

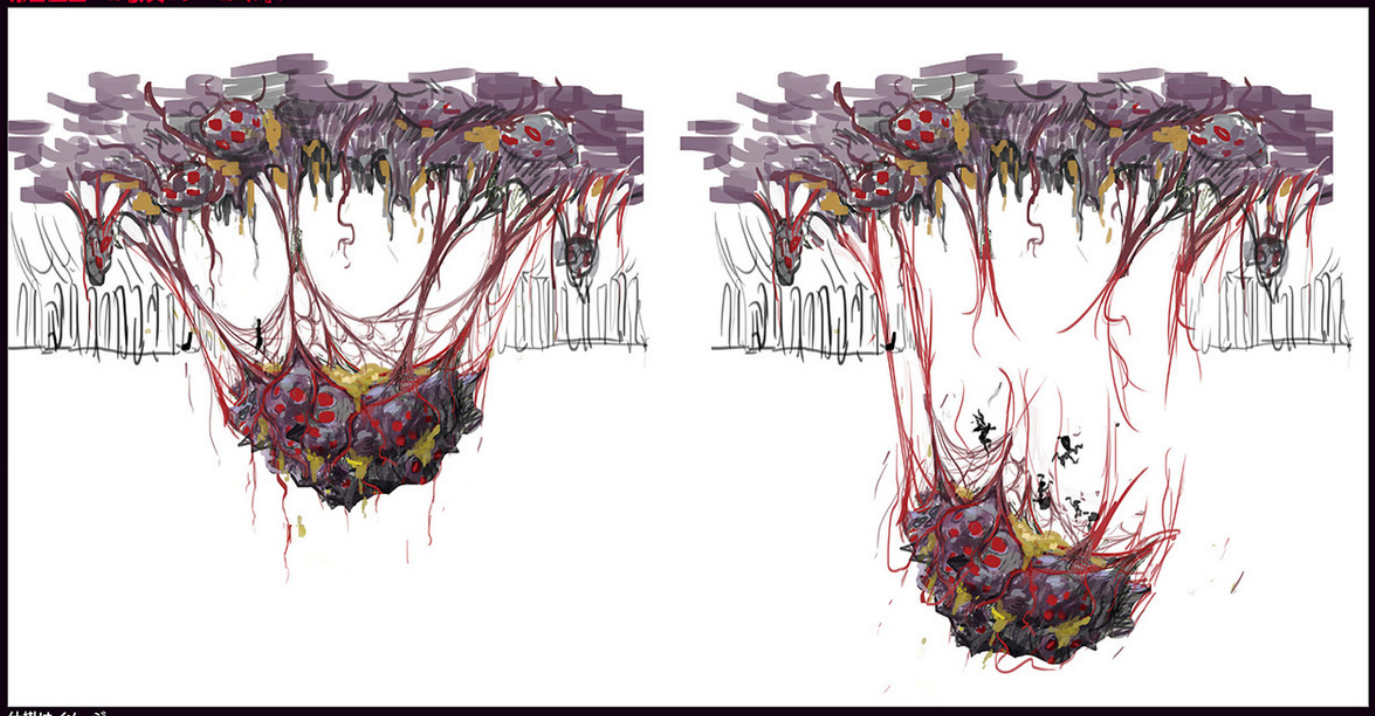

仕掛けイメージ

ナイトメア出現地点

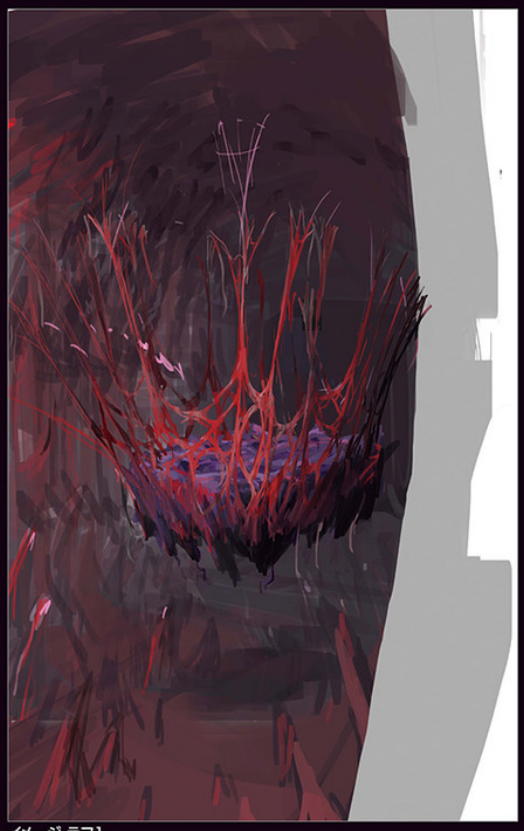
看板デザイン

デザイン決定稿

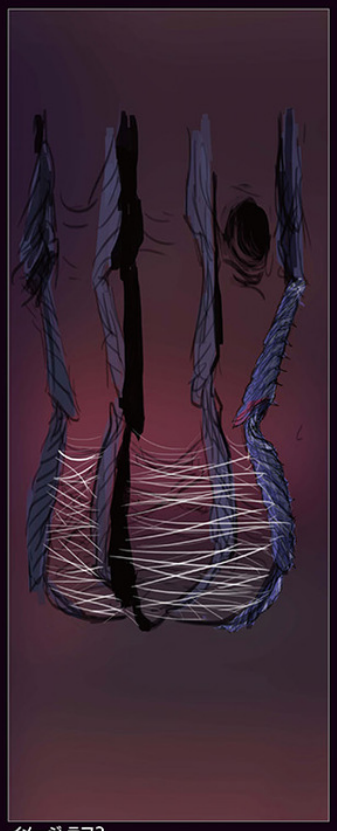
加重で抜ける床



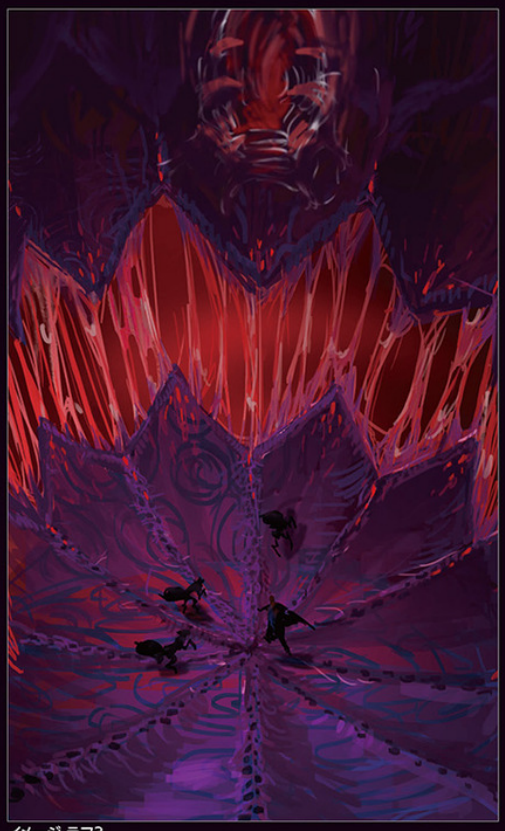
仕掛けイメージ



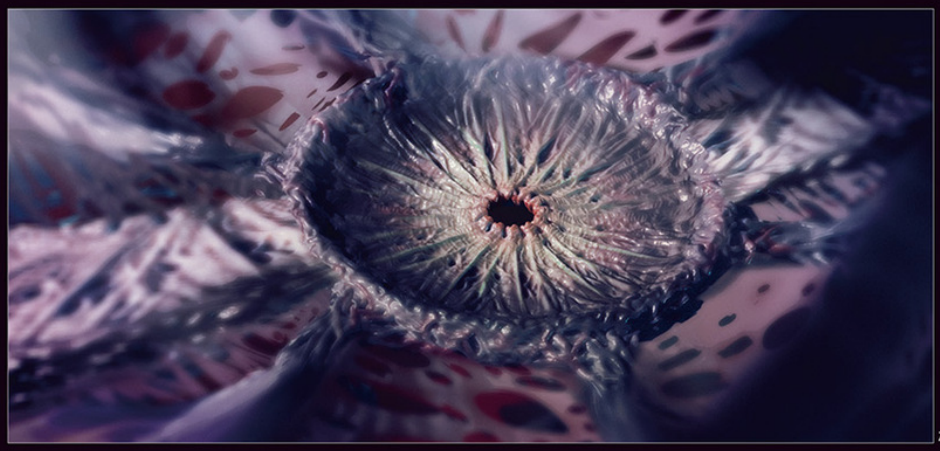
イメージ ラフ1



イメージ ラフ2



イメージ ラフ3

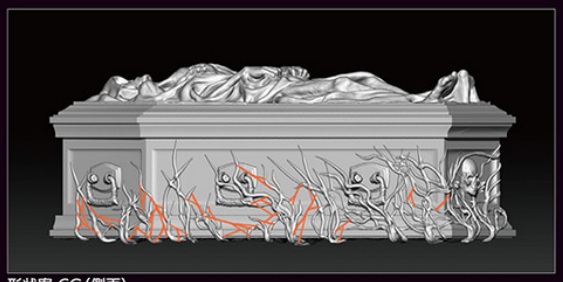


ホール部分 CG

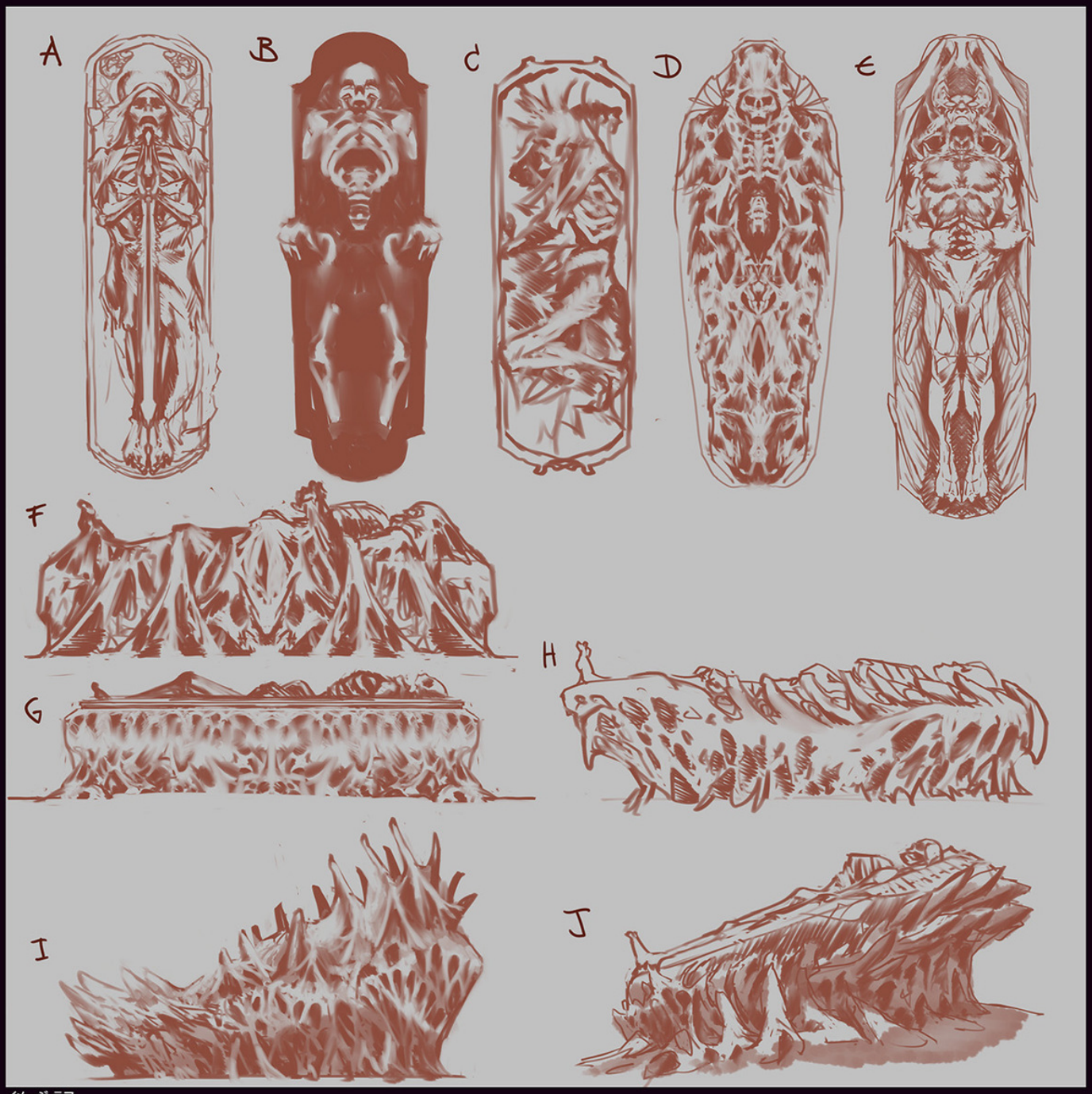
棺桶

デザイン決定稿

形状案 CG



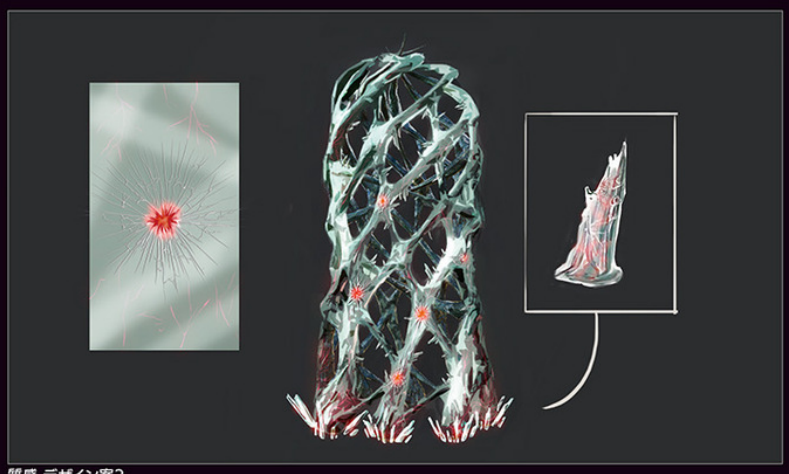
形状案 CG（側面）



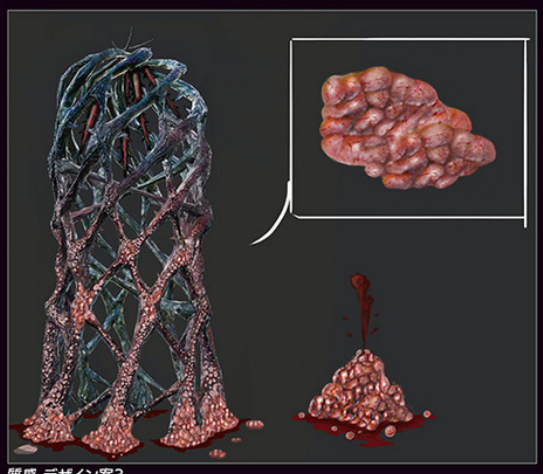
イメージ ラフ

再生根

質感 デザイン案1



質感 デザイン案2



質感 デザイン案3

質感 デザイン案4

血の染み出る壁

イメージ ラフ

時限遮蔽扉

形状 CG1(開口)

形状 CG2(閉じかけ)

通路をふさぐ彫像

デザイン決定稿

形状 CG

出現する足場

デザイン決定稿

トゲのトラップ

デザイン決定稿

仕掛けイメージ

ミラージュの扉・像

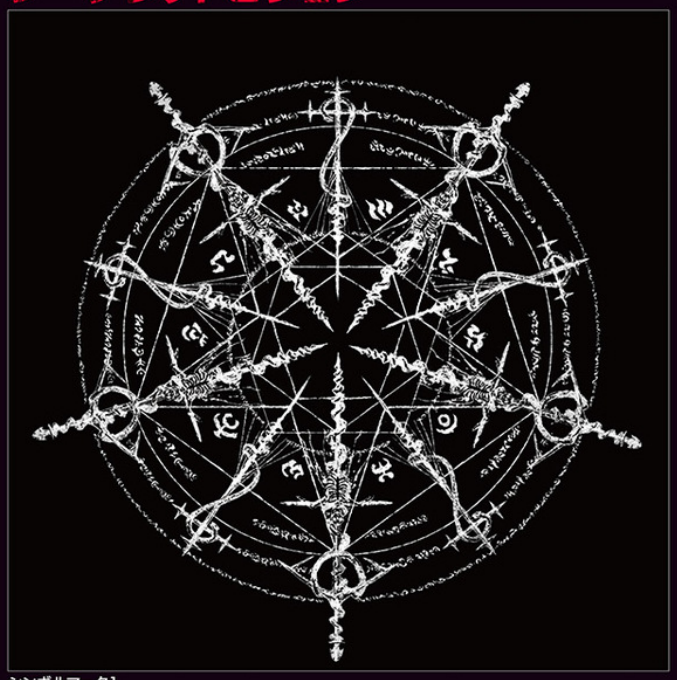
最後の出口

ゴリアテ像 CG

アンジェロ像 CG

アルテミス像 CG

シークレットビジョン


シンボルマーク1

シンボルマーク2

グラッフィアカーネ

草案

デザイン決定稿

実機最終稿

カルカブリーナ

草案

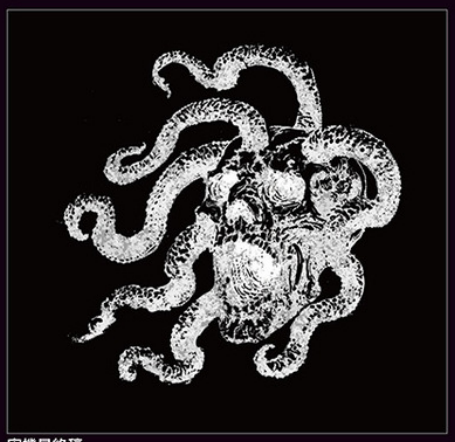
デザイン決定稿

実機最終稿

スカルミリオーネ

草案

デザイン決定稿


実機最終稿

チリアット

草案

デザイン決定稿

実機最終稿

ドラギニャッツォ

草案

デザイン決定稿

実機最終稿

ファルファレッロ

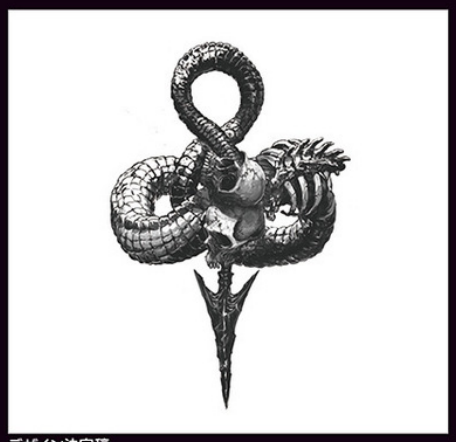
草案

デザイン決定稿

実機最終稿

マラコーダ

草案


デザイン決定稿

実機最終稿

ルビカンテ

草案

デザイン決定稿

実機最終稿

バルバリッチャ

草案

デザイン決定稿

実機最終稿

アリキーノ

草案

デザイン決定稿

実機最終稿

カニャッツォ

草案

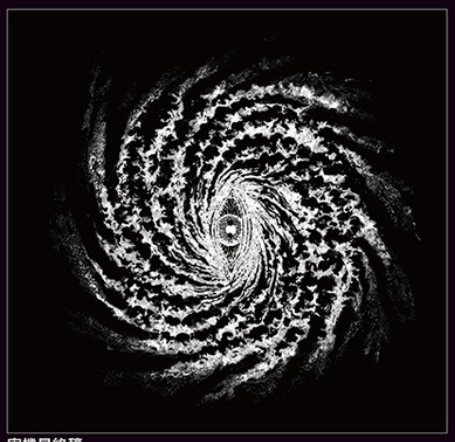
デザイン決定稿

実機最終稿

リビコッコ

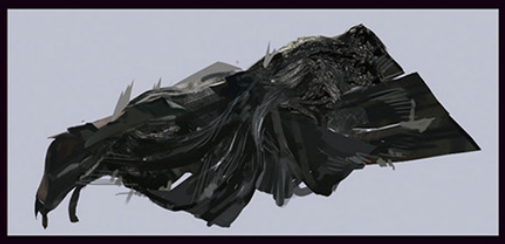
草案

デザイン決定稿


実機最終稿

ギルガメスが踏み抜く床

イメージ ラフ



崩れる足場

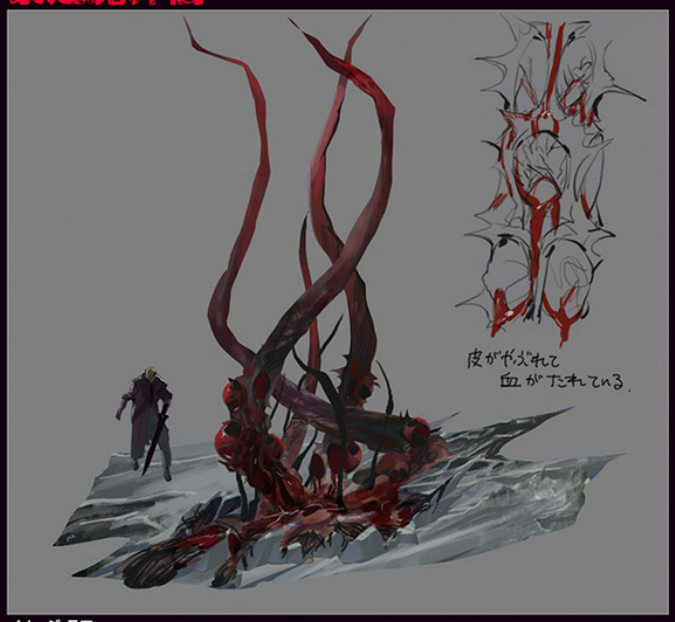
イメージ ラフ1

イメージ ラフ2

ナイトメア盾

イメージ ラフ

暴走魔界樹



イメージ ラフ

グリムグリップ・台座

グリムグリップ デザイン決定稿

台座 デザイン決定稿2

台座 デザイン決定稿1

ニーズヘッグベビー

入手場所 CG

入手場所 形状案

電話ボックス 屋内・魔界

デザイン決定稿1

デザイン決定稿2

Scenery Design シーナリーデザイン

標識

地下鉄

出口

旗

ロゴ

ガレージライトラベル

ポリスマーク

アンプメーカーロゴ

消火器ラベル

救急箱

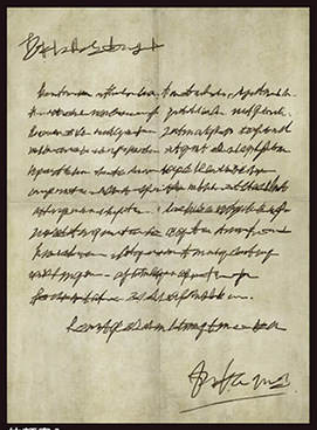
弾薬箱

Commentary

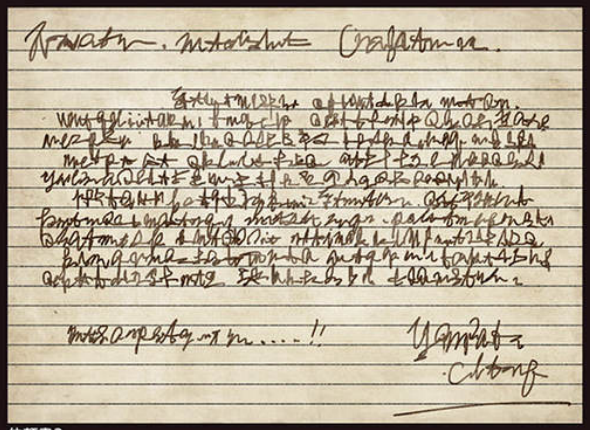
標識やロゴ、書類関係は色々自由にできて楽しかったですね。質札や依頼書のサインなどはネイティブな文字を書ける社内の外国人の方に個人的にお願いして書いてもらいました。広告関係は時間がなくてUXの方に助けてもらいましたね。色々ネタを考えていたのですが実現できなかったのが少し残念です。ゲーム中で確認できるかわからないですが実は美術館50周年記念広告の右下に昔懐かしの弥七マークが入ってたりします。（藤本）

書類

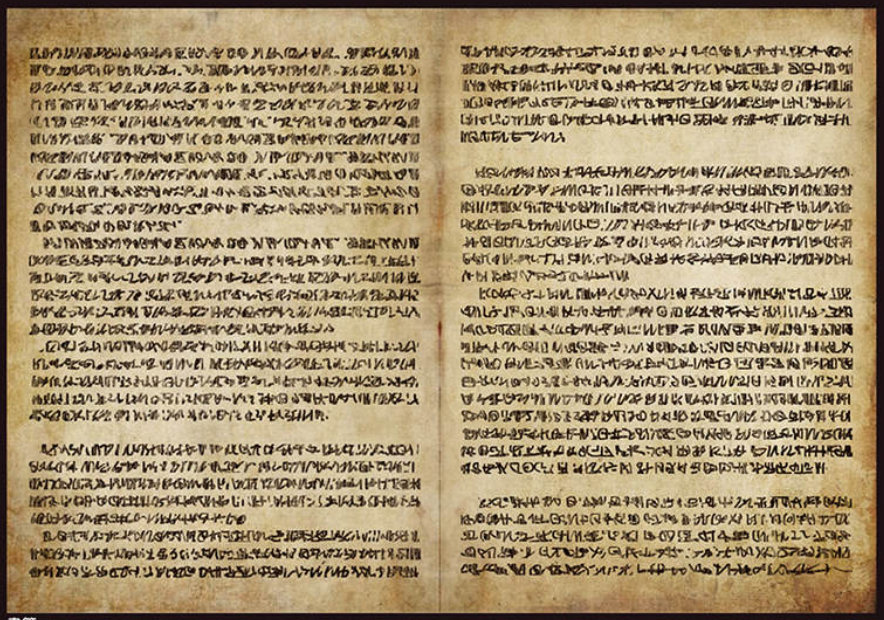
質札



依頼書1

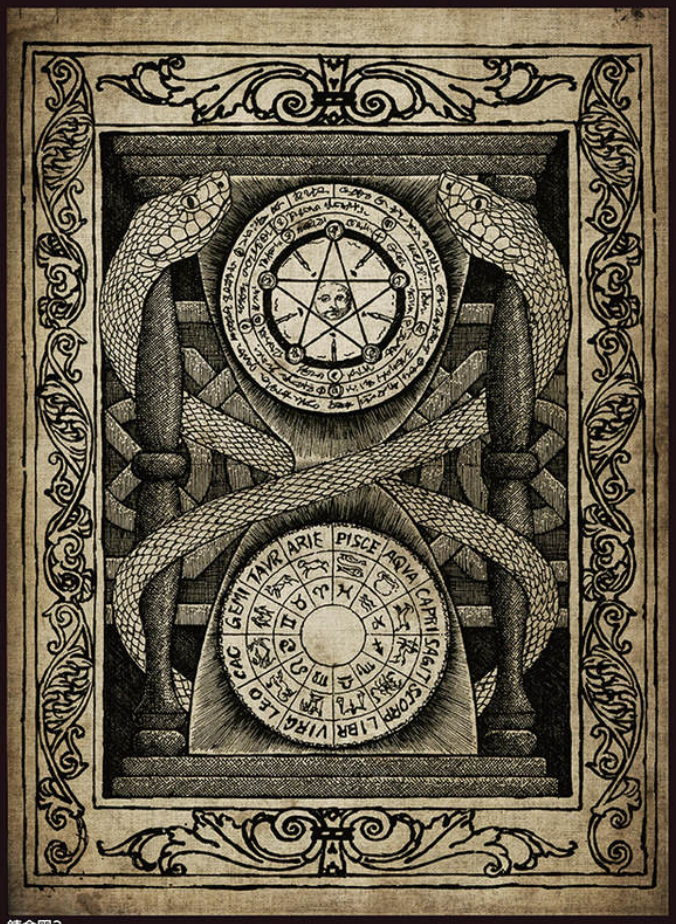


依頼書2



書籍

錬金図1



錬金図2

広告

レディースファッションロゴ

宝石店

高級カフェ店

カフェ店看板

新聞1

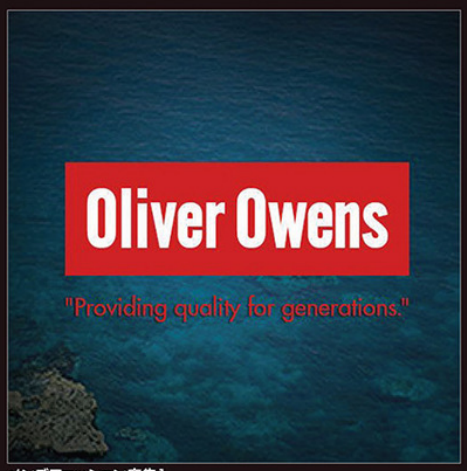
新聞2

ドリンク1

オンライン事業

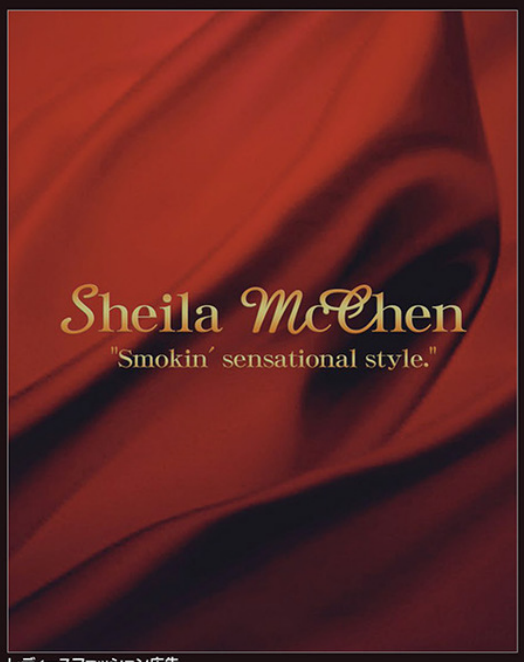
演劇

高級車ロゴ



メンズファッション広告1

メンズファッション広告2



レディースファッション広告

ドリンク2

腕時計1

腕時計2

香水広告1

高級車広告1

レディースファッション

メンズファッション

スイーツ店1

不動産会社

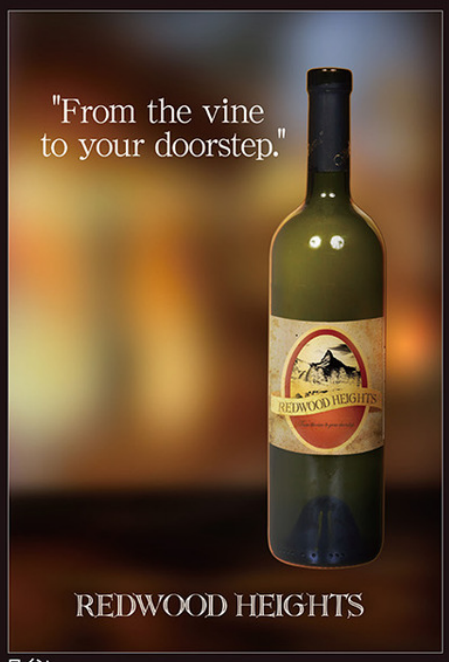
スイーツ店2

カフェ店ロゴ

ドーナツ店

香水

美術館(50周年記念イベント告知)



ワイン

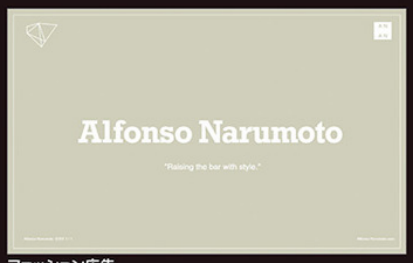
不動産会社

大衆車

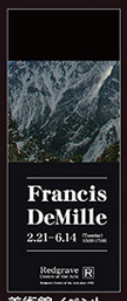
ブライダル会社

人権団体

宝石



ファッション広告



美術館イベント

香水広告2

高級車広告2

ドリンク3

ドリンク4

ウイスキー

ビール1

ビール2

S&K Transport

QSXpress

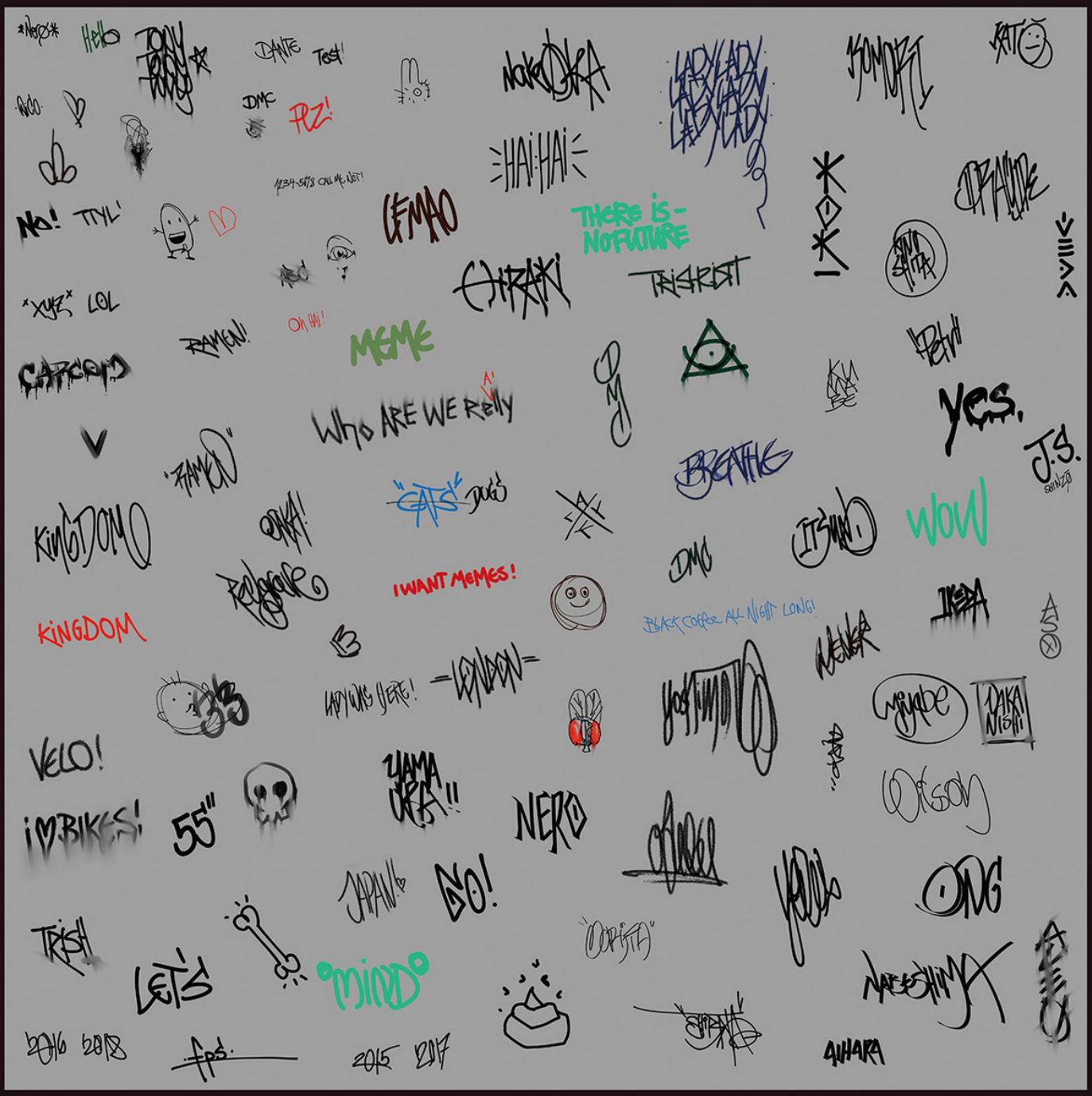
Alastor Express

Sparda Express

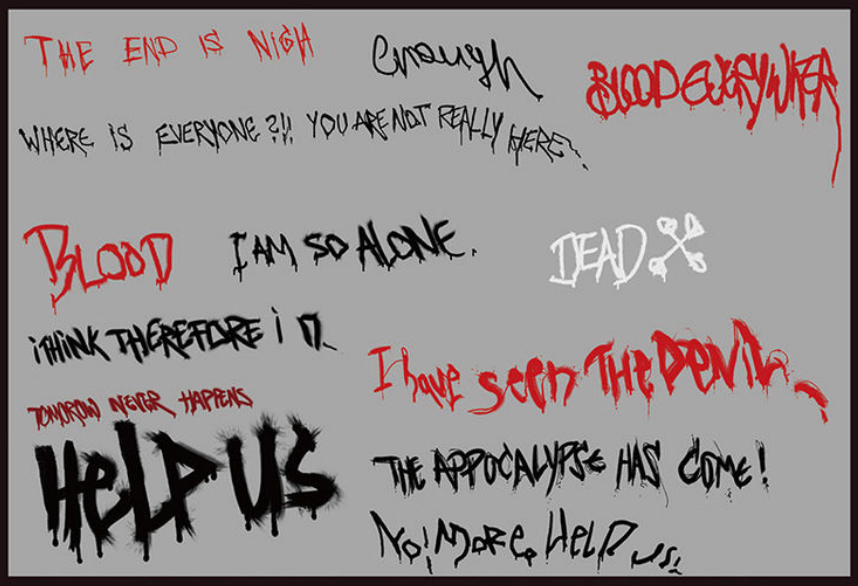
Imperial Freightage

ブランドロゴ

落書き



Hello
DANTE
Test!
DMC
PLZ!
HAI HAI
LEMAO
THERE IS NO FUTURE
TRISHRISH
No! TTYL'
LOL
RAMEN!
Oh HAI!
MEME
CAPCOM
Who ARE WE Relly
yes.
J.S.
BREATHE
KINGDOM
DAKA!
"CATS" DOG'S
WOW
DMC
I WANT MEMES!
KINGDOM
BLACK COFFEE ALL NIGHT LONG!
LONDON
VELO!
IMBIKES!
55"
NERO
JAPAN
GO!
TRISH
LET'S
MIND
2016 2018
2015 2017
AIHARA



Commentary 個人的にゲーム内の2Dアート、例えば、ポスターや看板について興味があったので、『DMC5』のためにいろいろ壁画や落書きなどをデザインしました。その絵のお陰でプレイヤーの没入感が増えていると嬉しいですね。（ドラウデ）

Materials

ここでは"Devil May Cry"の拠点であるトレーラーやプレイ中に役立つアイテムのデザインイラスト、設定画を紹介。また、「Others」ではソフトのパッケージイラストやタイトルロゴのデザイン案、オープニングムービーの絵コンテなど秘蔵資料を公開している。

デラックスエディション パッケージイラスト

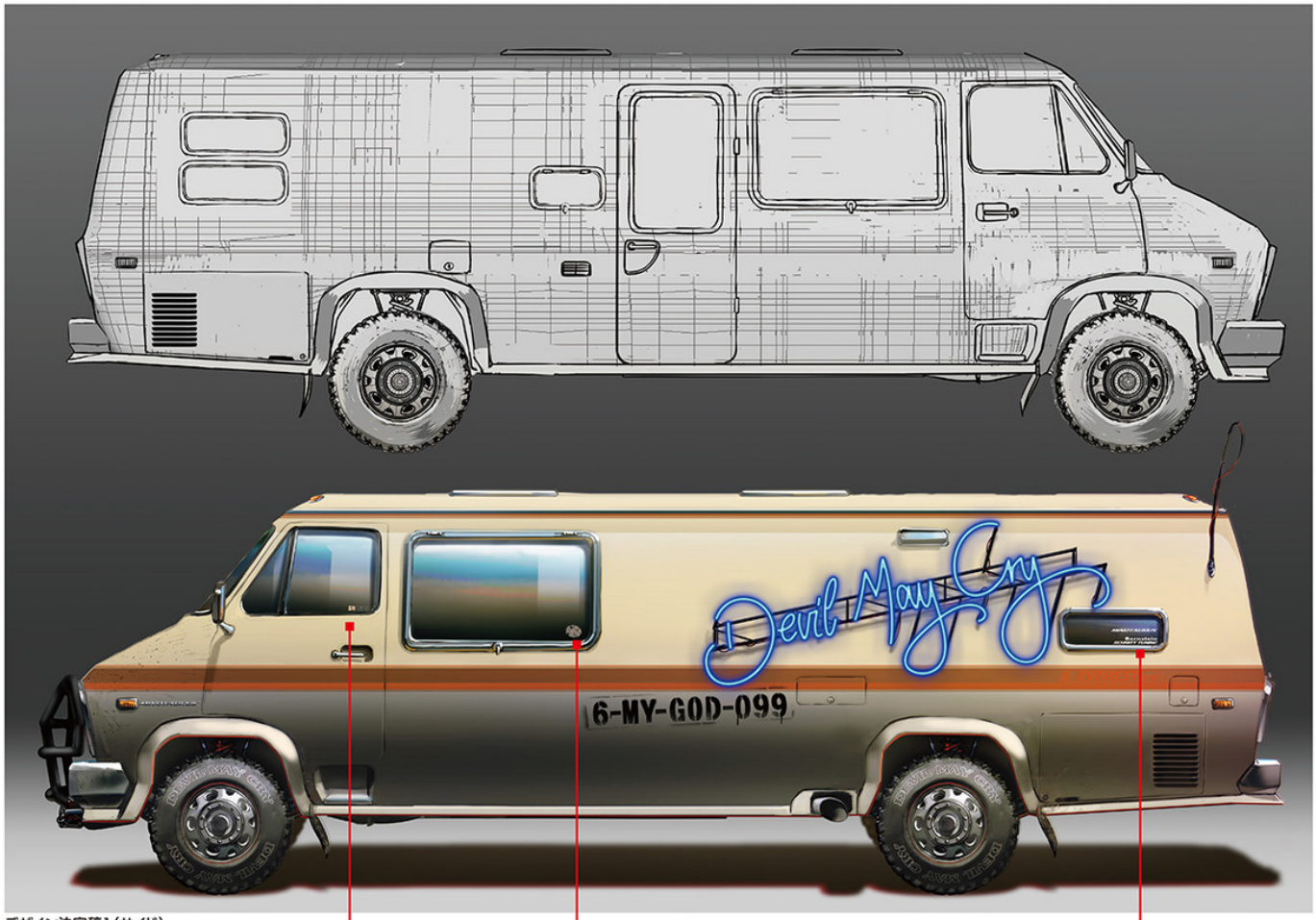
Commentary

最初に公開されたパッケージイラストの逆向きバージョンです。背中を向けているバージョンの絵から感じる『DMC5』への期待感を壊さないように、3人それぞれがとにかくかっこよく見えるようにカメラやライティングを調整しました。（吉岡）

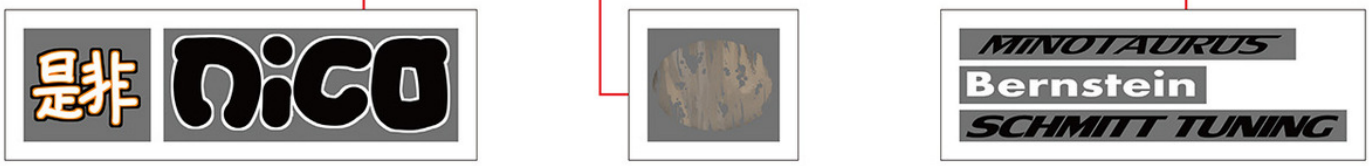
Trailer Design トレーラーデザイン

Commentary

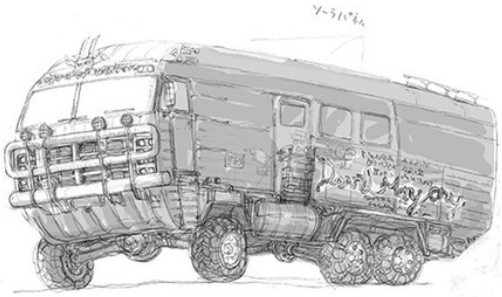
『DMC 5』のトレーラーデザインは結構大変でした。デザイン作業を終えた後は、追加で内装のデコレーションのために100個以上の小物アセットのデザインをしました。スタートからフィニッシュまでは一年以上の時間がかかり、ゲームアセットの制作費が本当の車より高くなるのは面白いと思いました。（ドラウデ）
主人公3人がカットシーン中に窮屈に動かなくて済むサイズを模索していく中で、徐々に巨大化していったトレーラーは、気が付くと電車の車両とほぼ同じサイズになっていました。3m幅　3.2m高。（木下）



デザイン決定稿1（サイド）



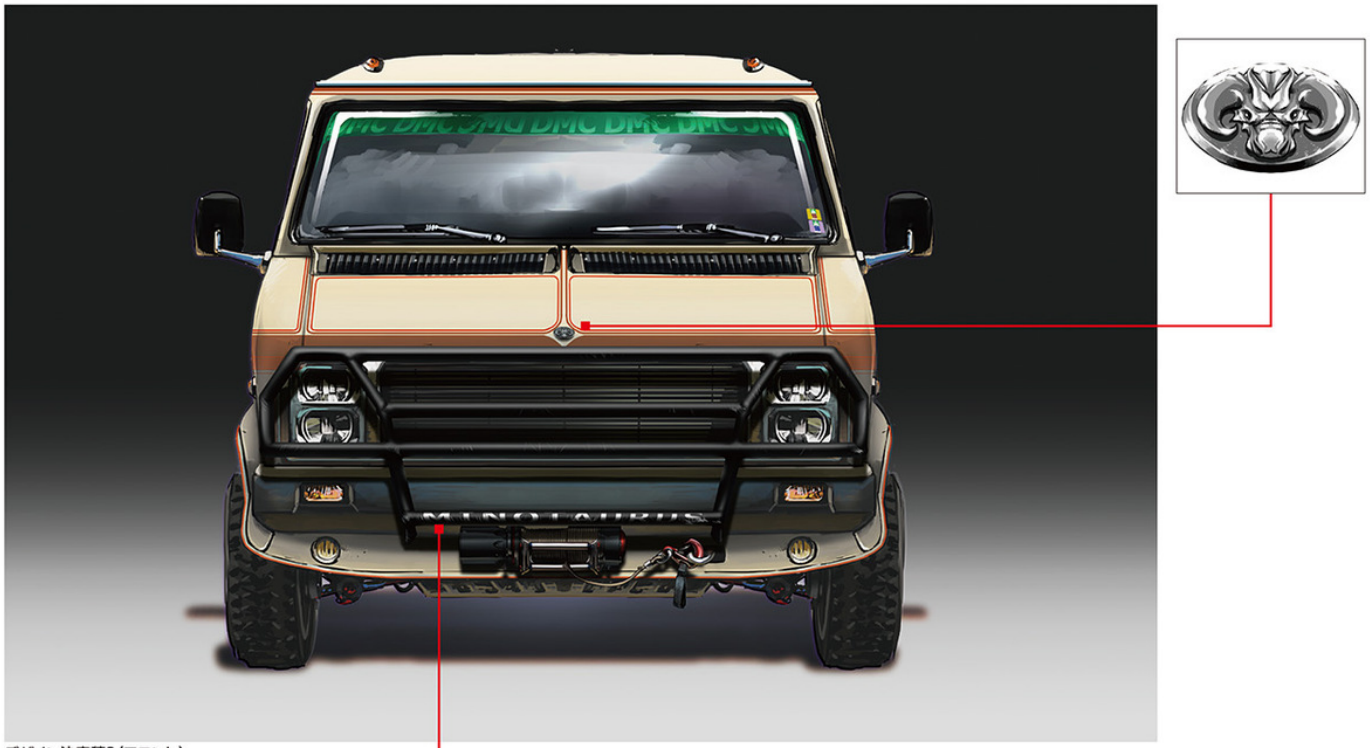
イメージ ラフ1



イメージ ラフ2

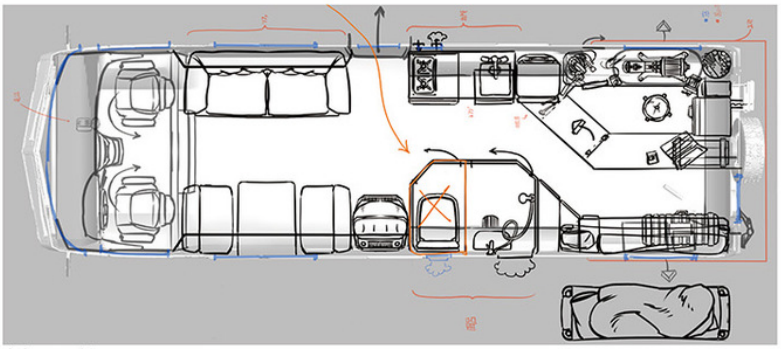
イメージ ラフ3

イメージ ラフ4

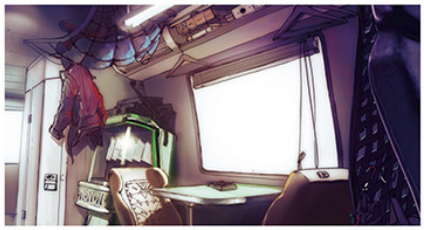


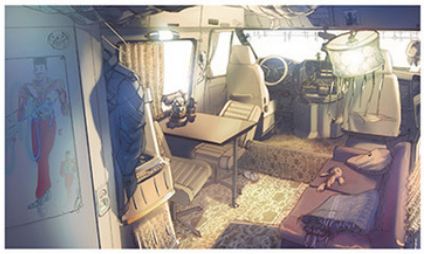
デザイン決定稿2（フロント）

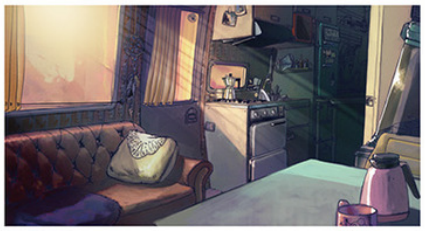
デザイン決定稿3（バック）

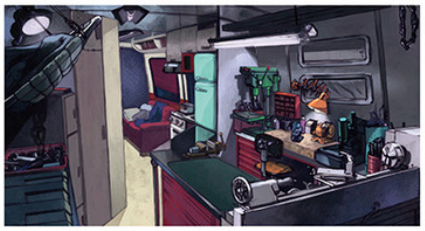


車内レイアウト









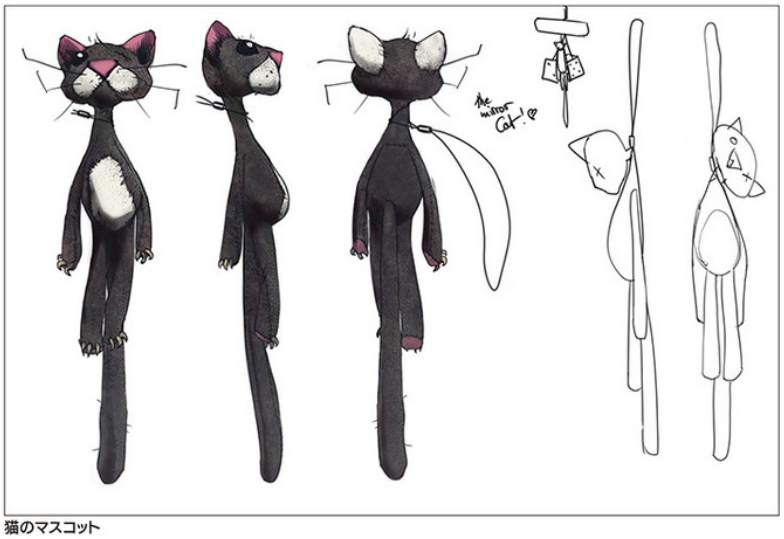
内装 デザイン

内装 CG

Trailer's Item Design トレーラーアイテムデザイン

Commentary

子供の時はジオラマを見ながら没入するのが大好きでした。『DMC』トレーラー内で、没入できる場所が欲しかったのです。特に、メニューから入れるギャラリーの部屋は生活感のある雰囲気を目指して作成したため、小物自体デザインや、パッケージデザイン、配置などにもこだわりました。例えば、プレイヤー視点では見えない場所ですが、グローブボックスの下にお菓子がおいてあります。笑(ドラウデ)

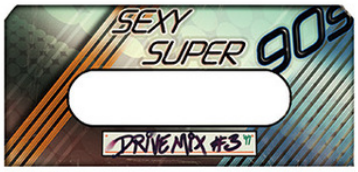


猫のマスコット

キーホルダーの飾り

キーホルダー

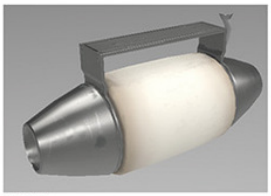
カセットテープ



カセットテープラベル

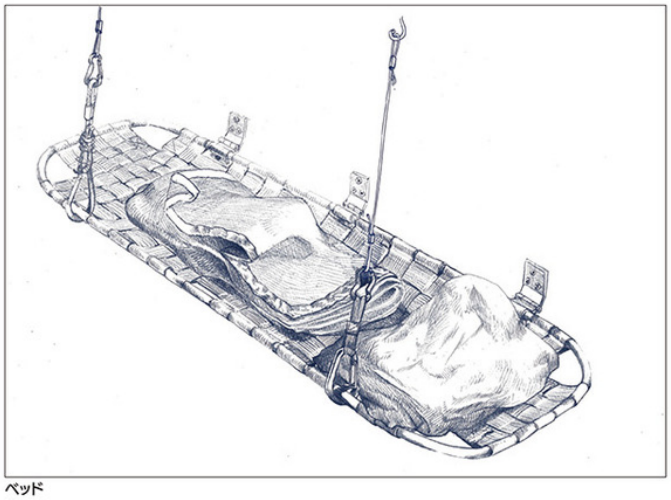
ジュークボックス

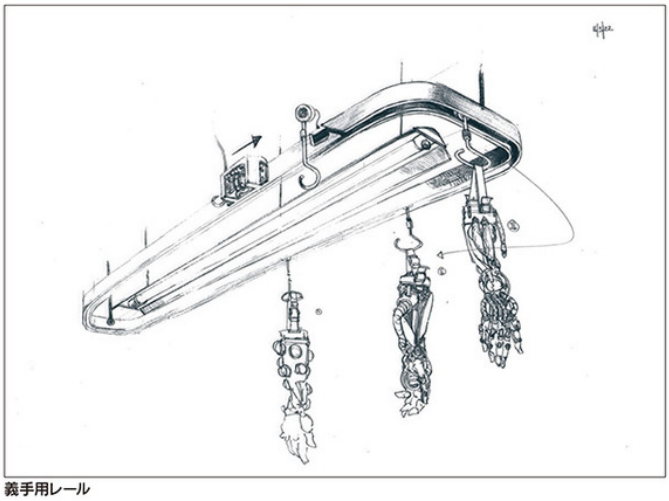
カーペット


室内灯

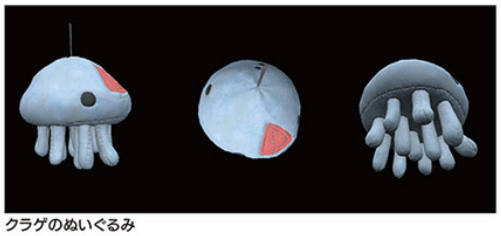
クッション

ブランケット


ベッド

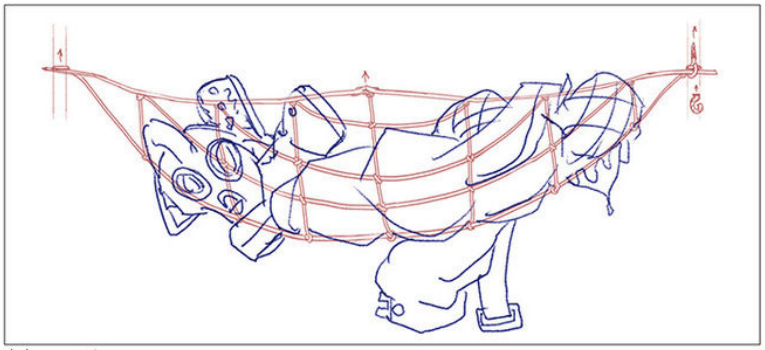

義手用レール

ソファーのぬいぐるみ

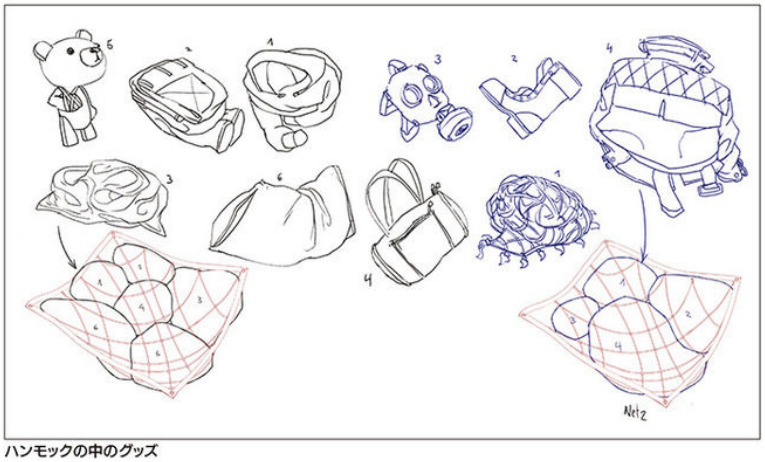

クラゲのぬいぐるみ

ナイフ

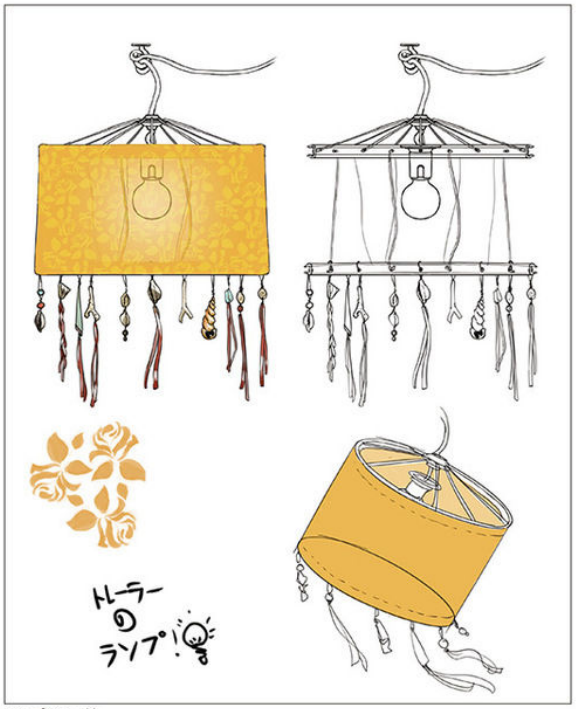
サボテン



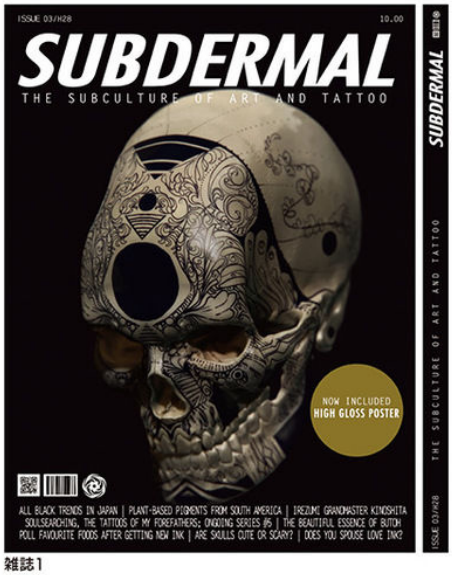
車内ハンモック



ハンモックの中のグッズ



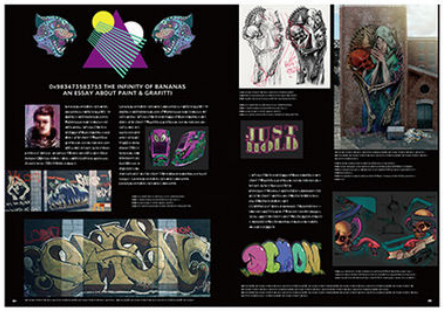
ランプシェード



雑誌1

雑誌2

雑誌3



女性誌

写真1

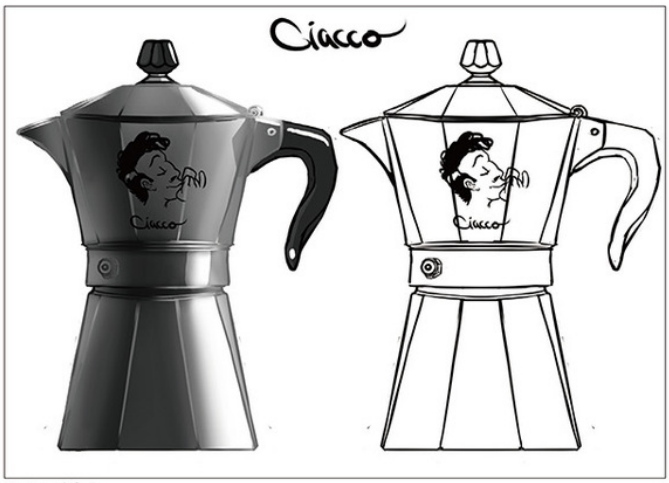
写真2

カレンダー

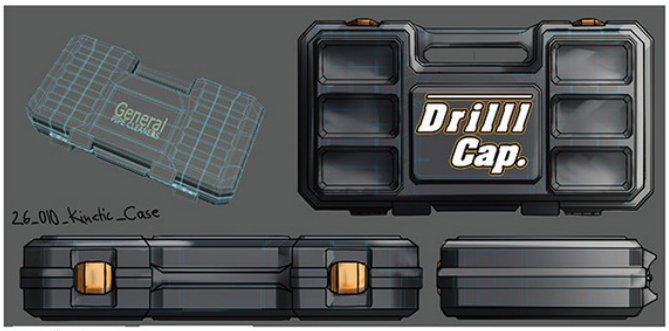
バインダー

南部鉄器

ペン



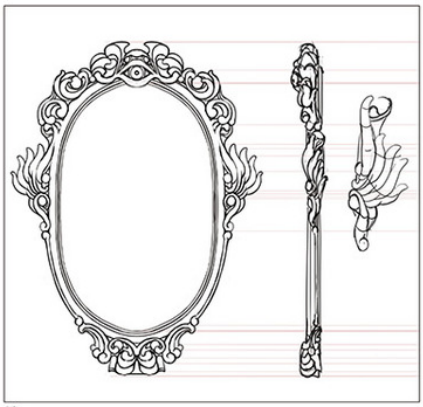
コーヒーケトル



ツールボックス

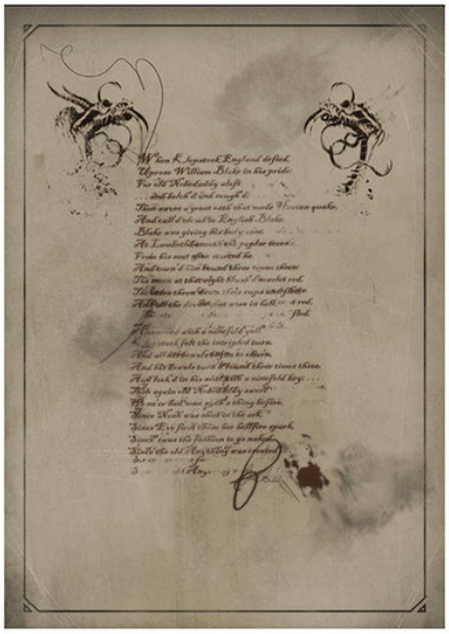
ジュエリーボックス

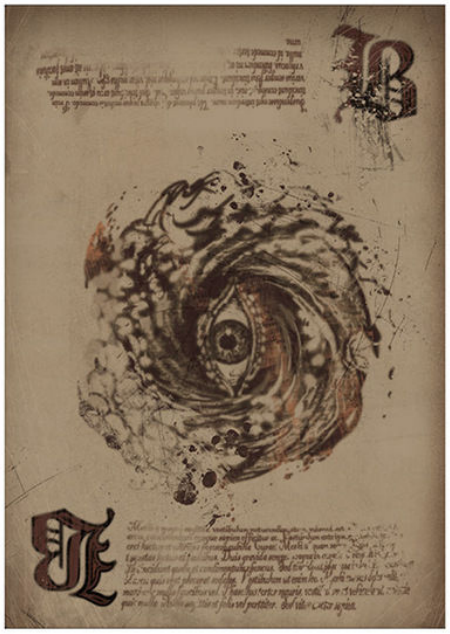
スーツケース

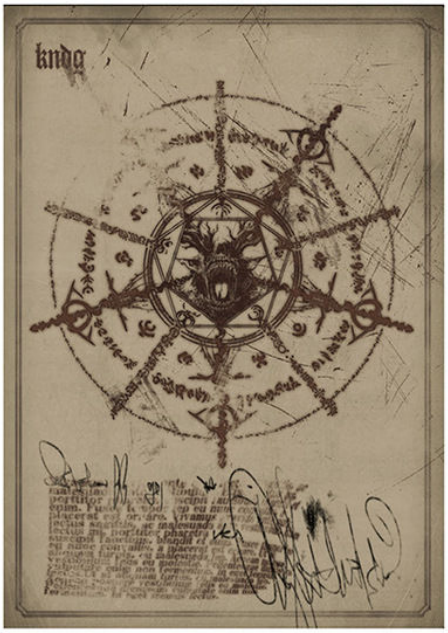

鏡

ポスター1

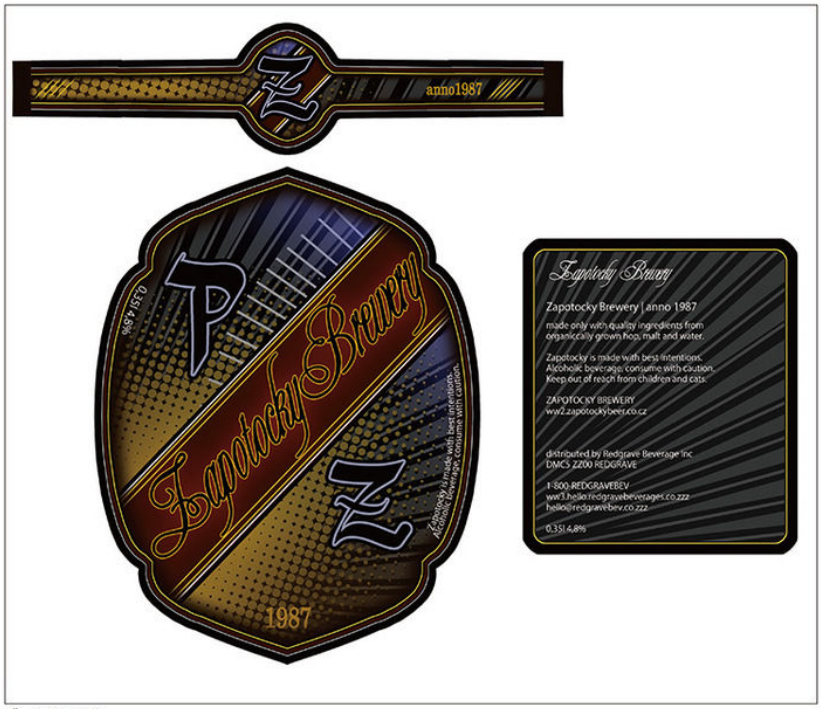
ポスター2







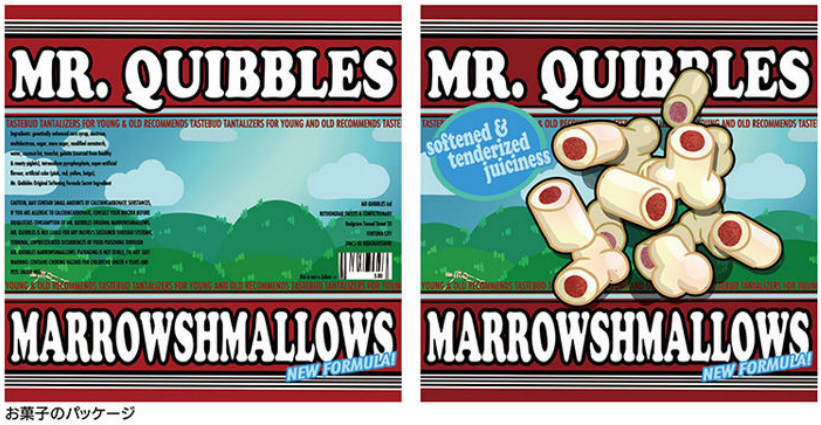
手紙



ビールのラベル

缶のラベル1

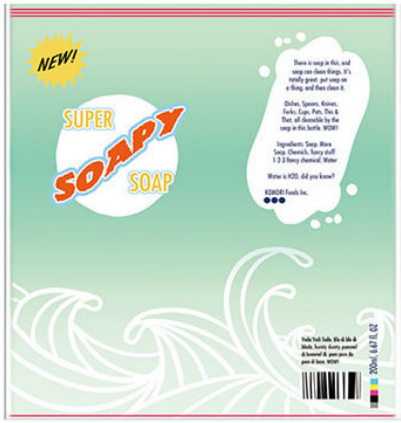
缶のラベル2



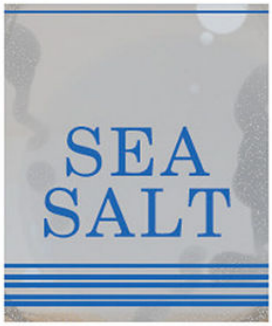
お菓子のパッケージ

ティーカップのロゴ

ドリンクカップのロゴ



洗剤のラベル



調味料のラベル

スプレー缶のラベル

工具のロゴ

工具のラベル

冷蔵庫のステッカー

Who ate my noodles ??

~~SUCH TASTE, SUCH WOW~~

WTF Nero!

ニコのメモ1

- ~~basil~~ sweet basil !
- chicken breast
- shrimps / mackarel ?
- coconut milk
- paprika
- chili

BEER!

ニコのメモ2

Smells even worse on the inside.

ニコのメモ3

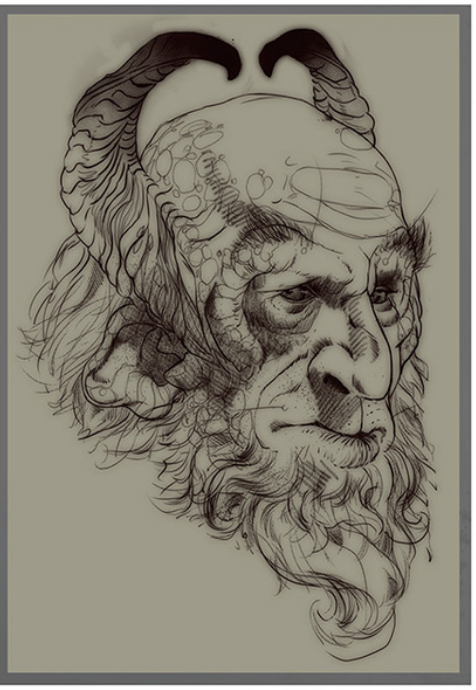
Gotta get more data

And body parts

ニコのメモ4

TODO

- ~~design the steam outlet in order to not obstruct usage (hit NERO in the face?)~~ DONE
- idea: ~~drill~~ telescope drill that opens via a fan mechanism at <400rpm ?? find suitable metal-compound HRA ... not ~~ean~~ enough!
- rear tire, right side nail / bone splinters stuck in rubber. needs rework of the fibre mantle ... 4h. @ ~~garage~~ garage?



ニコのメモ5

- STEAK
- pepper / salt
- Jalapeños

wrap in alu foil

3.5h @ 60° Celsius

claw stuck in Radiator!

REMOVE ASAP

0x64657669

6c206d6179

20637279 21

Milk!

GUM

COFFEE

call back Morrison!

- screws, roundhead 10mm / 5 400 Pckg.
- mineral oil
- silicon spray
- bolts M5 100x

ニコのメモ6

Item Design アイテムデザイン

Commentary

アイテムは世界を説明する重要なものなので、デザインから質感まで、細部の表現にこだわりました。斬新さと懐かしさが感じられるデザインになっています。（木下）

レッドオーブ：
悪魔の血が結晶化した物。
時空神像などを利用して貨幣として使われる。

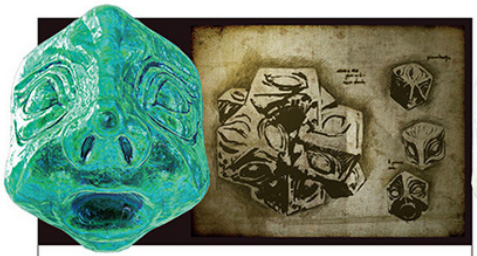
レッドオーブ

ブルーオーブ：
秘術によって生み出された、永続的に生命力を生み出す力を持ったオーブ。高速に回転する事で太古の呪術を繰り返し詠唱する。現在の生命力の限界を突破する能力を得る。

ブルーオーブ

パープルオーブ：
悪魔の魔力が結晶化した物質。魔力が新たに宿る。

パープルオーブ

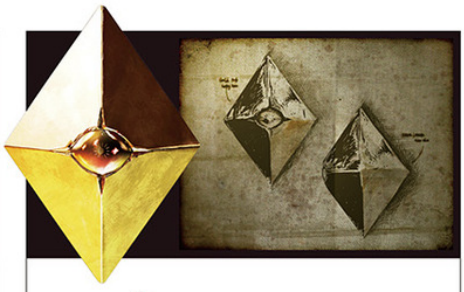


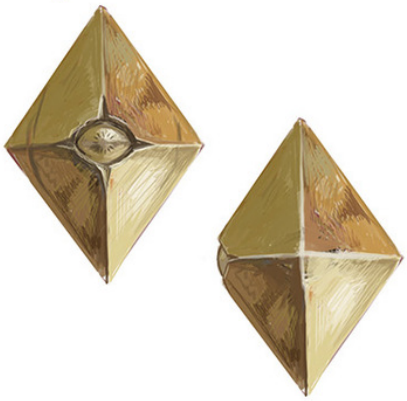
グリーンオーブ：
悪魔の体液が結晶化した物質。僅かに生命力を回復できる。

グリーンオーブ

ホワイトオーブ：
悪魔の魂の結晶。僅かに魔力が回復する。

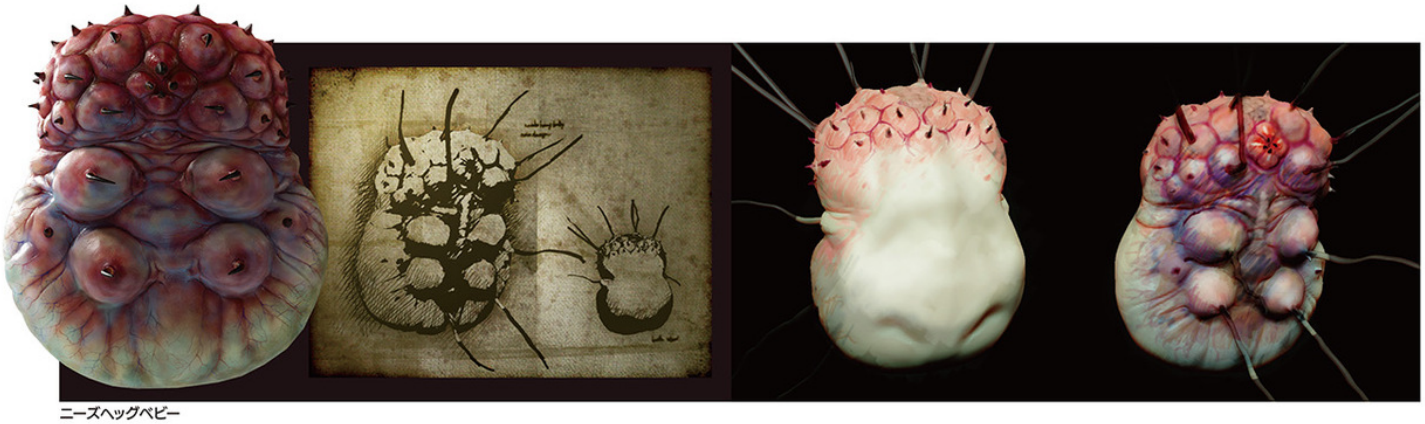
ホワイトオーブ





ゴールドオーブ：
禁断の秘術で作りだした魔結晶。人工物。

ゴールドオーブ



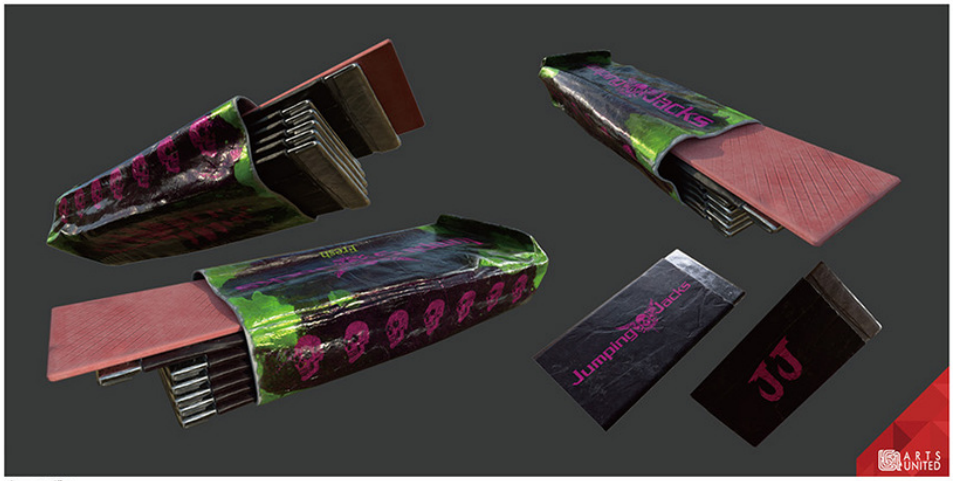
ニーズヘッグベビー

ゴリアテの破片

アルテミスの破片

ギルガメスの破片

エルダーゲリュオンの破片

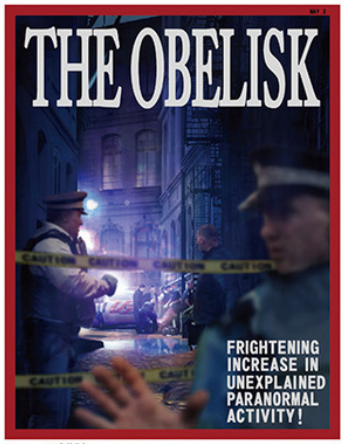


ネロのガム

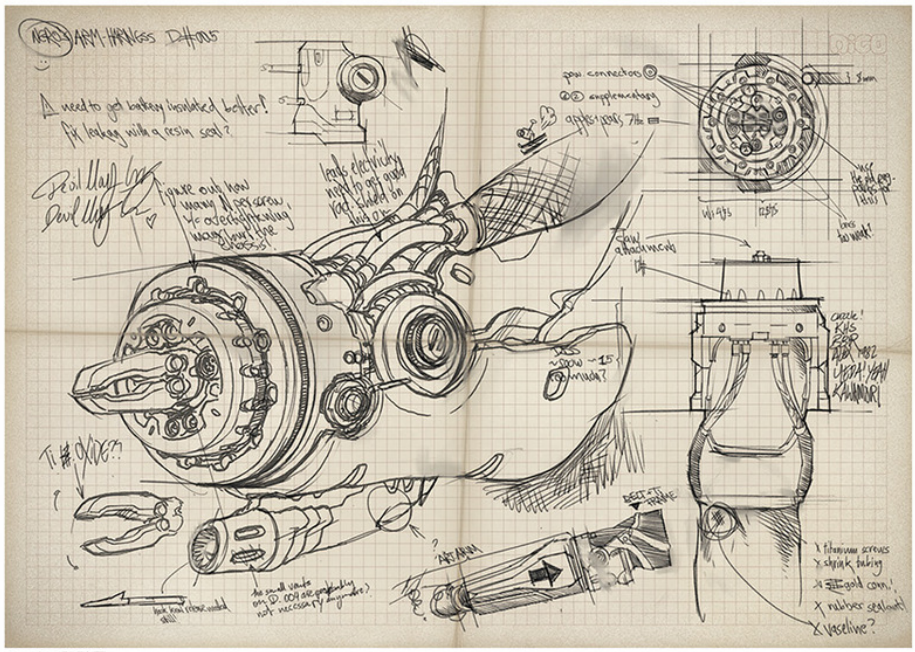
兵士のヘルメット

クリフォトの実

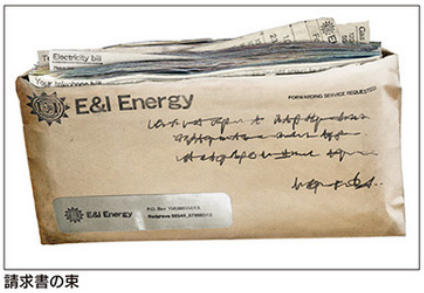
モリソンの手紙



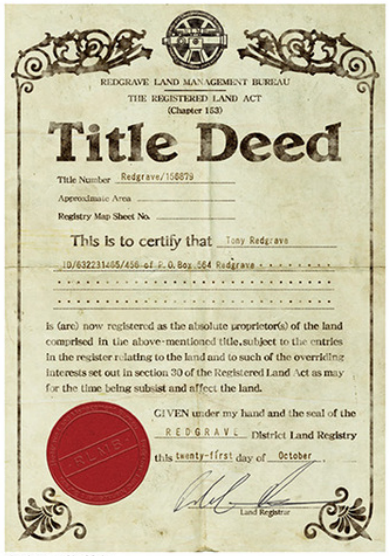
ニュース雑誌



ハーネス設計図



請求書の束



事務所の権利書

エヴァの写真

銃＆ケース

ピザの箱

ピンナップ

演劇ポスター

肖像画

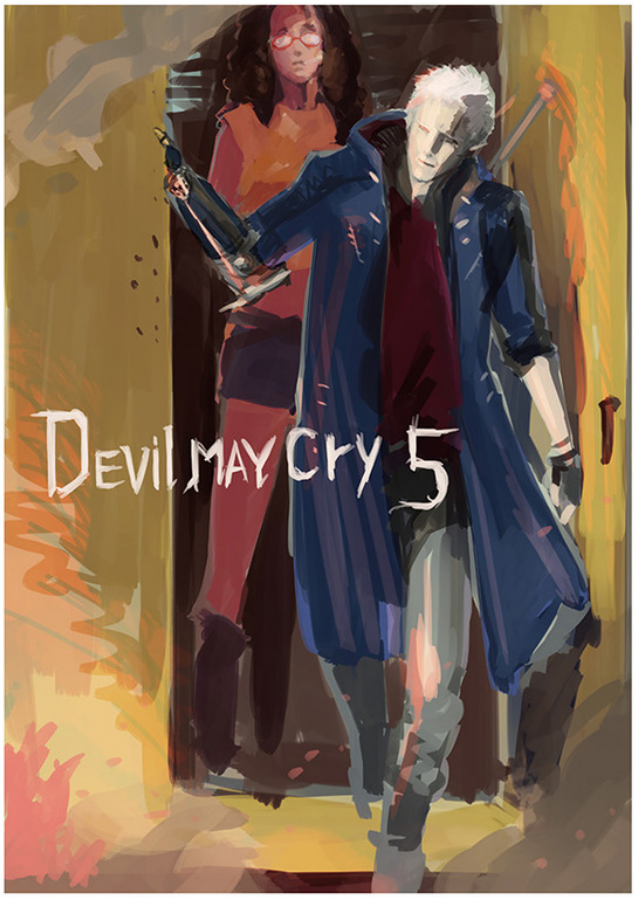
絵画1

絵画2

絵画3

絵画4

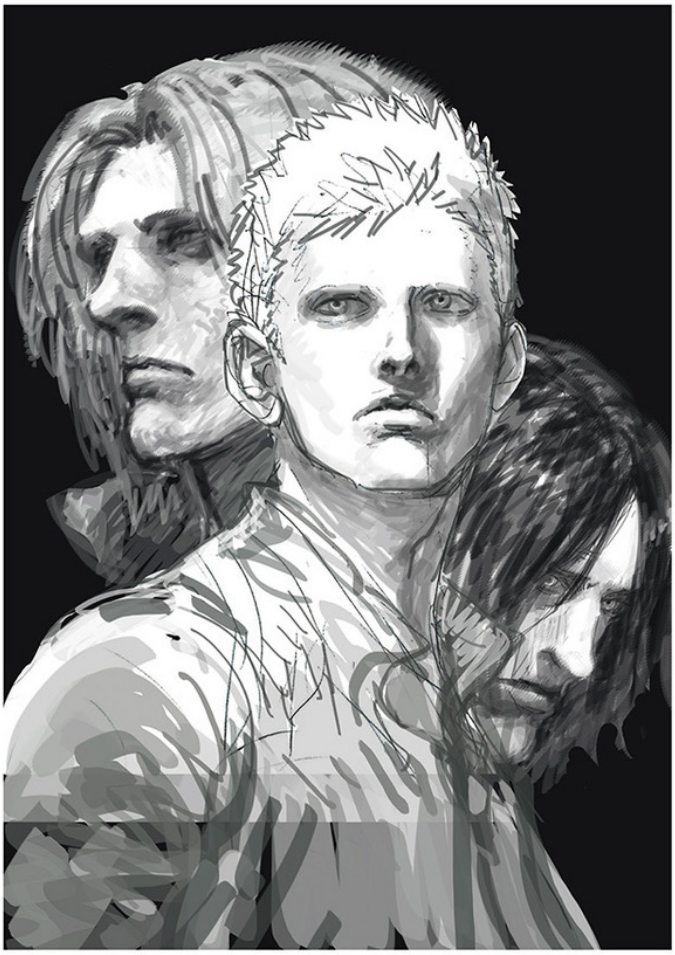
キーアート デザイン案



Commentary

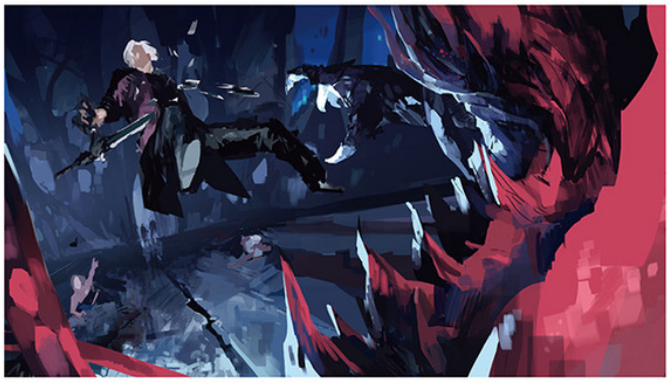
一番最初に出すキーアートでは、3人の後ろ姿とタイトルロゴを見せ、ユーザーの話題がタイトルに集中するようにコントロールしました。今回、スキャンを使用し3D表現を刷新したこともあり、画像の露出順については細心の注意を払いました。（木下）

Devil May Cry 5



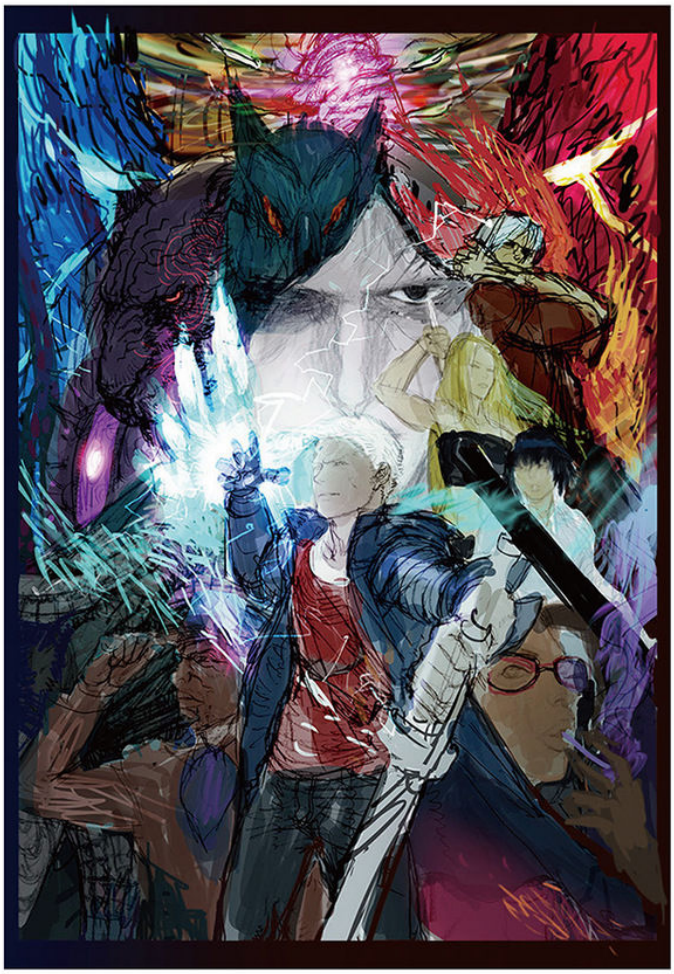
➡完成版はP.004

➡完成版はP.136



Commentary

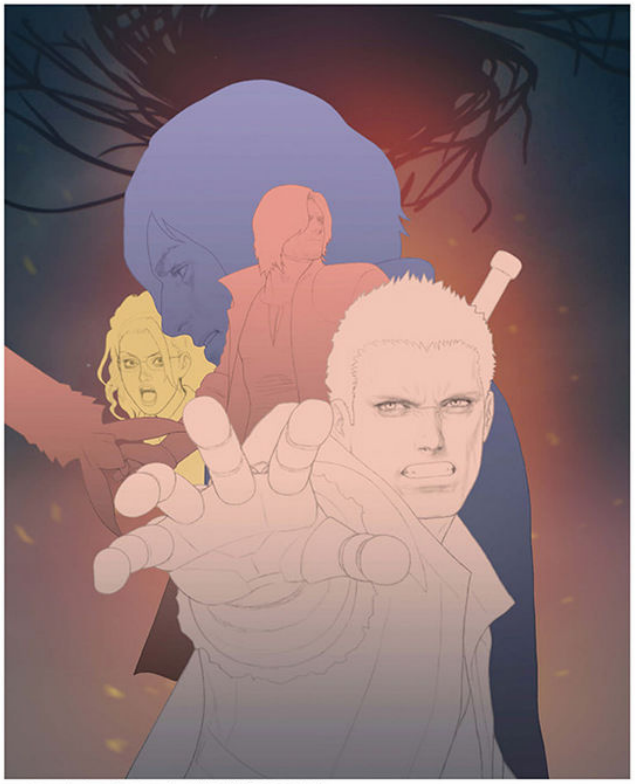
3Dで作る前に、ライティングと構図のアイデア出しのために描きました。普段見られないシーンや、劇中のシーンの別バージョンなど、本編では見られないシーンならではのアートを意識して描きました。（公森）



スペシャルイラスト ラフ by 吉川達哉

スペシャルイラスト ラフ by 実田千聖(CAPCOM)

スペシャルイラスト ラフ by ペンガス(CAPCOM)


スペシャルイラスト ラフ by 森気楼(CAPCOM)

スペシャルイラスト ラフ by イケノ(CAPCOM)

タイトルロゴ　デザイン案

書体は2本の悪魔のツノがついたデザイン。「5」はDMC5フォントを使用。
羽はVの意味合いも兼ねています。初代のカラーリングを踏襲しています。
オトナのちょいワルを意識。

メタルバンドのTシャツをイメージし、主要な3キャラクターの顔を配置しました。
文字はシンプルな白文字で視認性を高め、「5」を少し大きくすることで、情報を強調しています。
後ろの翼で全体をまとめるとともに、スタイリッシュさを表現しました。

機械（鉄）義手、銃、剣のイメージ。
シルエットはハンドスタイル。

コンセプトは「悪魔的」。中央に3人が三位一体となり融合した顔のシルエットを入れ、不安を煽る様なデザインにする。
荒々しいVは翼のともかけている。その上に顔と対になるように血塗られたVの翼が添えられる。

おどろおどろしさとメタルバンド感を全面に出した。
「かっこいい」と「中二」がコンセプト。
それと同時に、質感等でデビルメイクライの上品さも感じられるようデザインした。

Commentary

ストレートに決定版感を出すために、金属質感で尖ったイメージとストーリー上重要な羽根のイメージを採用しました。斬新さという意味で、僕の感じるアラビア文字感も入れています。ネロとダンテの色が衝突し、そのシルエットはVの形で、新キャラのVとバージルを感じさせるようになっています。（木下）

画面表示デザイン

Commentary

3DモデルでHUDを作る試みは社内でも初めてで、デザイン面でも処理の面でも非常に苦労しました。現在の形に落ち着くまで何度も作り直しています。その甲斐も有りガラスの映り込みや、BGMに連動して動くスタイリッシュランク等リアルタイムに反映できる3Dならではの表現も入れることができました。（中野）

プレイヤーキャラクター　エンブレムイラスト

ネロ

ダンテ

V

Commentary

各キャラの武器を使って図案化しています。今作では現代的な雰囲気を前面に出したかったのでグラフィティアートのようなデザインにしました。（中野）

ローディング画面イラスト

ネロ

ダンテ

V

クリフォト

トレーラー

Commentary 一枚絵なんですが、しばらく見ていても飽きないようにコラージュ的なデザインで情報量多めに。ローディング待ち時間にもカッコイイな～と思って貰えたら嬉しいです。（中野）

ライブラリー画面イラスト

レター「モリソンの手紙」

プロファイル／ドキュメント「クリフォトについて」

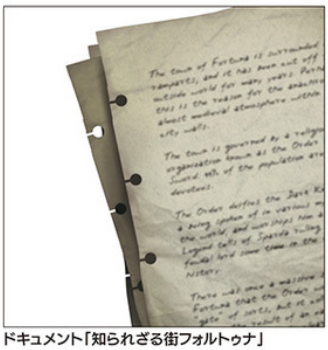
ドキュメント「新聞記事のスクラップ」

ドキュメント「とある老人の日記」

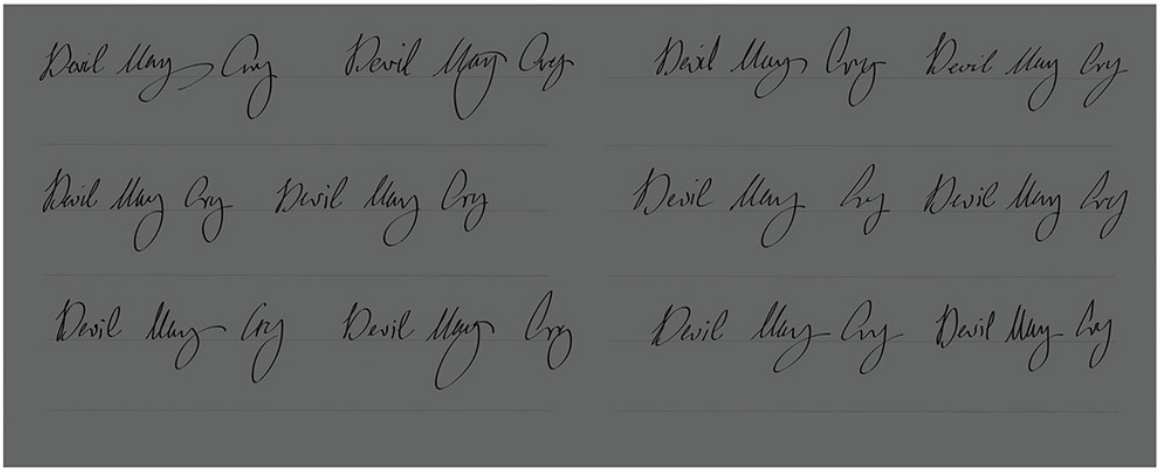
ドキュメント「とある男の手記」

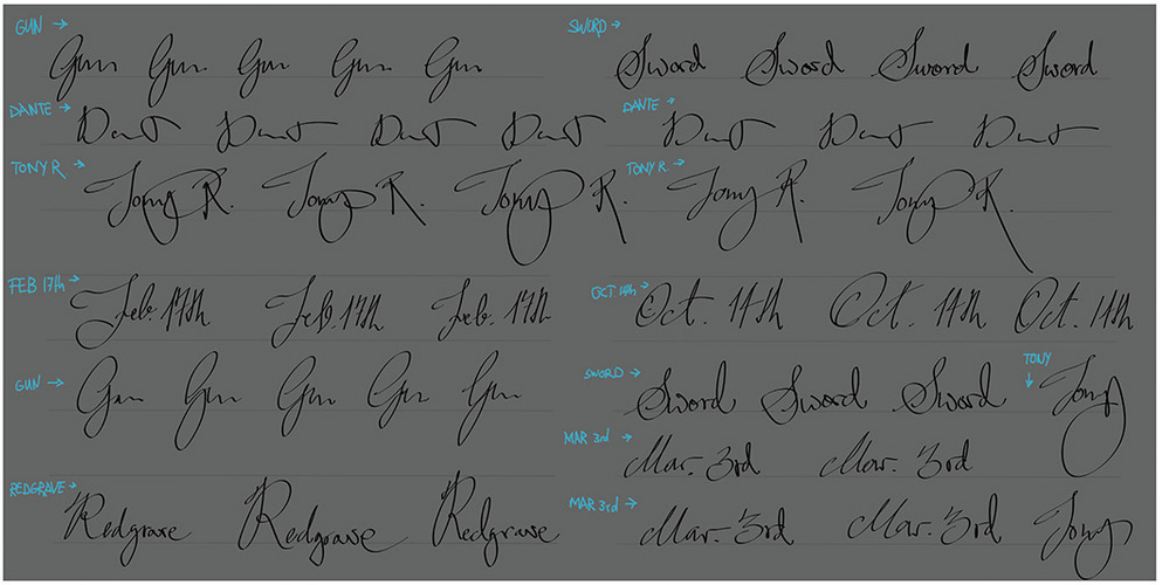
ドキュメント「スパーダの伝説」

ドキュメント「世界銃工名鑑」


ドキュメント「知られざる街フォルトゥナ」

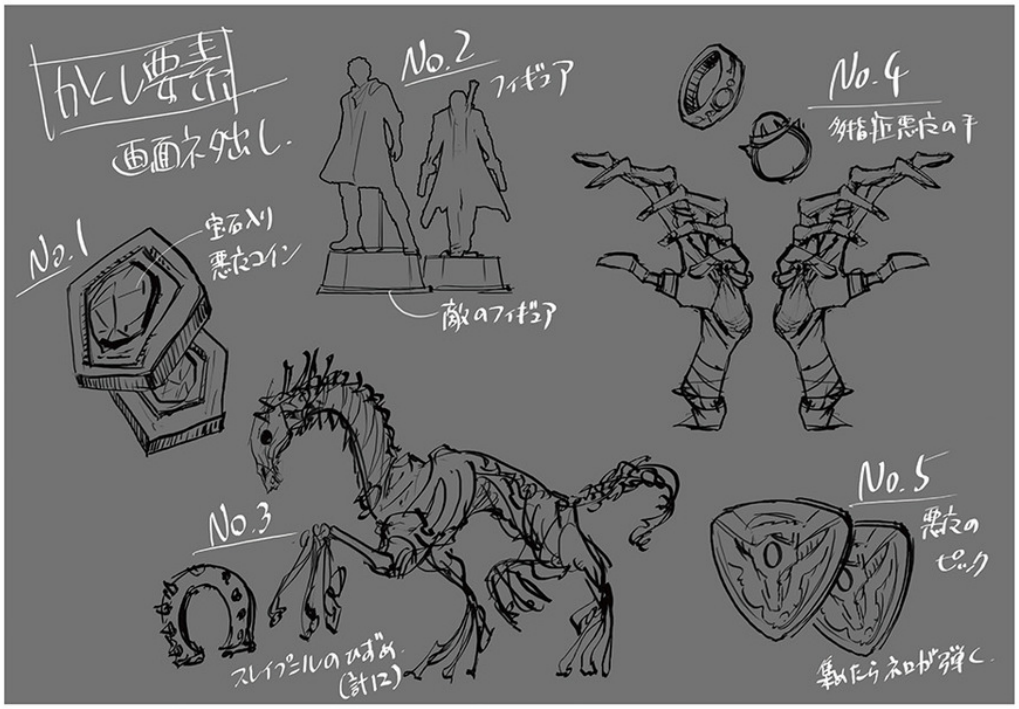
ダンテの筆跡





Commentary 草書体は得意じゃないですが、ダンテの手書きの文字のデザインは、強くて大胆なスタイルと、歳と経験を重ねた『DMC5』のダンテをイメージしつつ、「古拙」（古めかしい、味のある）という雰囲気を目指してデザインしました。（ドラウデ）

没ネタ



未使用絵コンテ オープニング

朝日を背に街を後にする避難民

ひとしきり 避難民の様子を映しそのあと焦燥し埃まみれの市民の列と誘導する兵士に寄る

その列の中に肩車された少年の姿

少年の父親らしき人物にしがみつき小刻みに震えているのがわかる

少年が恐る恐る背後を振り返る

その瞳に背後の光景が映し出されているようだがはっきりしない

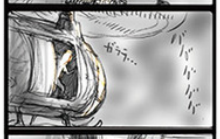
不安そうな少年の吐息だけがはっきり聞こえてくる

カメラが瞳に映る光景に寄り、実際の光景と差し替わる

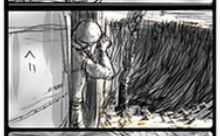
少年後方にも長く続く朝日による逆光ぎみの避難民の姿、その後方にはいく筋も立ち上る黒煙が見える

そのままカメラの上空にゆっくり上がりつつ引き、町全体の惨状が映し出されるが、朝日の落とす影が街の半分をすっかり覆ってしまい見えるのは日を浴びた半分のみ

その光景の中しばらくすると、軍用ヘリが轟音と共に街の端、上空までやって来る

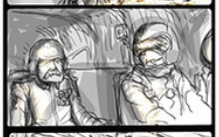


扉が開き、一人の兵士らしき人物が現れる

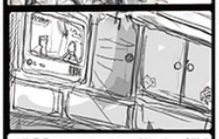


双眼鏡を手に街の様子を伺いながらパイロットと会話する司令官

空中停止しつつ街の全景を映しつつ会話



ヘリの座席に座る司令官と会話(続き)



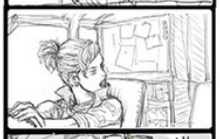
場面変わって

リビングの一室のような所にあるTVからニュース映像がながれている

背後には何やら走行音のようなものも聞こえ、室内も揺れているようだ

TV映像に次々と映るのは、今回の街陥没の大災害と、その発端と思われる高層ビル連続火災事故の映像が流れている

TV映像からカメラが引き、それを見る銀髪の男の姿が見える
映像音声と走行音が聞こえる騒がしい中、男からイビキも聞こえてくる
カメラ引き、男の背後からトレーラーハウス内の様子と、何となく前席の様子も伺える



その前席から叫ぶような女の声がするとともに銀髪の男性の顔を映さないままカメラの前方運転席へ

そして後ろの男に話しかける声の主を映す

反応がないのをものともせず、しっかと前を向きハンドルを握りなおし話し続ける

そしてアクセルベタ踏みを見せた後

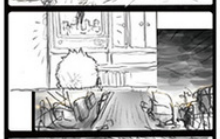
車外から、タイヤの回転が早まり、走行音がおおきくなるのを見せながら

カメラ引いて、車全体、

さらに引いて車遠景

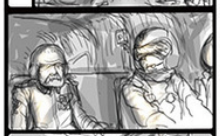
遠景から上空、

巨大な陥没した街に向かう車両と、その間にある一時避難所を見せる



場面戻って車内、カメラは銀髪の男の後ろ越しに前席の埃まみれのフロントガラスを写し、カメラ移動しながらその先のジャンプ台さながらの瓦礫の山にズームしていく

そして女の威勢のいい声が響き渡る

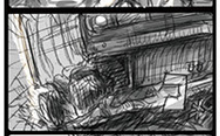


一再びヘリー

無線から怒号と銃声、生死を呼びかける兵士の声が聞こえる

それをあわてて司令官に報告するパイロット

発砲する兵士を制する士官



その兵士の目の前を車両が通り抜け、
瓦礫のジャンプ台を勢いよく登って行く

兵士の目の前を通った車両の車体横がなにやら電飾により、光っているがはっきりはわからない

そしてジャンプ台を勢いよく飛び出した車両の影が落ちた側面に、煌々と輝くネオンの文字をキャンプ最終避難者の多くが目撃した

その目撃者の中に冒頭の少年がいた

その少年の瞳にはキャンピングカーの姿が映りアップに
(*絵は使いまわしなのでほんとは少年の正面顔が良い)

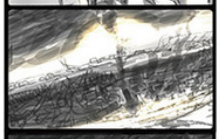
カメラ車に切り替わる

煌々と光る文字がアップで流れていくが、カメラが引き文字全体をとらえるスローモーションのように飛ぶ車両側面に光るネオンが映し出される
"Devil May Cry"
少年が文字を小さなつぶやきのようにささやくと同時に一瞬時が止まったあと、すごい勢いで動き出す

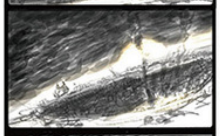
直後大きな音を立てて着地し街へ向かう車両とそれを見送る市民と兵士たち

一カメラ変わって一

上空から街に向かう車両と、上空のヘリが映る
三度ヘリから、身を乗り出して車両を見つめる司令官とパイロット

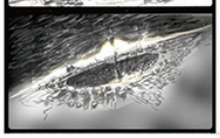


遠景から街に向かう車両、見送るヘリをとらえるカット



そのままカメラ引いていきながら司令官のつぶやき

その後さらにカメラ引き、街含む遠景描写



不穏な空と変わり果てた大地(その詳細はいまだわからない)に挟まれつつも美しい朝日が見える

-終了

未使用絵コンテ プロローグ

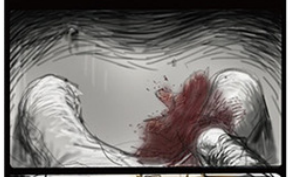
真っ暗で何もない画面

そのなか
かすかに聞こえる音が次第に荒い息遣いだと分かり始めた時

カプコンプレゼンツの文字

その後も息遣いがはっきり聞こえはじめ息遣いの主の状況がただならぬことがうかがい知れる

そのさなか一条の光が見え、その範囲が広がる中、まぶたが開き視界がひろがる



そこにうっすら見え始めたのは血に染まった ズボンとひざまずく足

ただそれがハッキリ認識できる前に視線の前へ……

上げた視線の先には倒れたレディが。その傍らにはバズーカ

それを認識したのか、名前をつぶやいた

さらに視線を横にやるとトリッシュが倒れている

これにも名前をつぶやく

さらに視線の先には、立ちはだかる巨大な体躯の魔王の前に立膝をつく赤いコートの男……

カメラ
銀髪赤コートの男にズーム
男は肩で息をしている

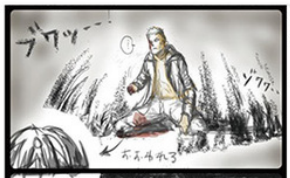
そのつぶやきが聞こえたのか、ダンテは軽く後ろを気にするようにかすかに首を回すが顔は見えない。そして立ち上がると同時に叫び声をあげ、魔王に向かって走りだす

その叫びを聞いて意識がハッキリしたネロの顔アップ

傷つき焦燥したネロの顔が映される

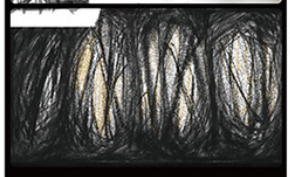
カメラがゆっくり引くと同時に無くなった右腕が映し出され、映像とともにネロ自身も前に出したあるはずの腕がないことに気づく

放心状態のまま一瞬呆けたネロのひざまずく全身が映され



ひざまづき呆けるネロの周囲に黒い細長い人の腕のようなものが多数出現しネロを覆っていく……

呆然としつつも叫ぶネロ

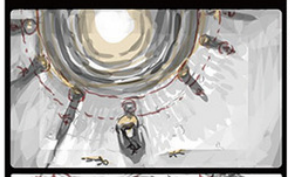


再び、ネロの視点にもどり黒い謎の物質に覆われ視界が奪われていく様子

そのさなかも続く剣劇、銃声……

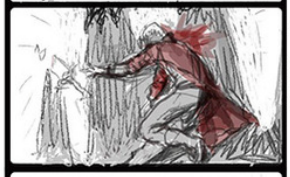
その音を聞きながらネロの視界、意識がブラックアウト

わずかに時間をおいて黒い画面の中呪文詠唱のような複数の人間の声が聞こえ始める
そして
部屋上空から全体が見えはじめる。そこはホールらしき広間中央に大きな穴がぽっかり開いており、奥には下の多くの階層を貫いて開いているのが見える



その穴の周りには魔方陣が血で描かれており、周囲には13人の頭巾をかぶった人物が円を囲むように立ち呪文を唱えていた……

そのわきに立つ魔王とその前に倒れている人影にズーム ダンテ、レディ、トリッシュであることがわかる



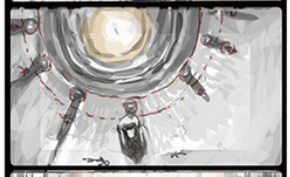
魔王が倒れているダンテに近づこうとしている

魔王の影が近づいていることを知らせつつ、ダンテにズーム
かたわらには折れた剣も見える

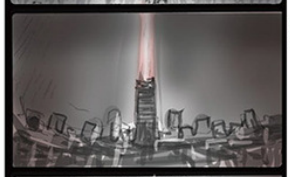
ダンテの頭をつかみ楽々と持ち上げる魔王。 ここで血まみれのダンテ頭部アップ

逆光で顔がハッキリしない魔王に対してはっきり映し出されるダンテの顔

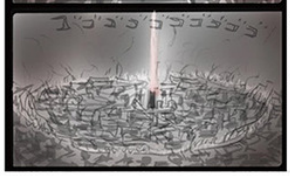
何の躊躇もなく後ろの魔界に通じる深淵にダンテを投げ込む魔王



ダンテが奥底の見えない魔界に通じる深淵に投げ込まれるのに呼応してか、地下から地獄の業火が吹き上がる



吹き上がる炎とその拠点貿易セントラルビルを街遠景から映す



そのあと地鳴りとともに街周囲、円状に噴煙、砂塵が吹き上がる

地盤沈下とともに街が沈んでいく模様が映される

MAKING メイキング

『デビル メイ クライ』シリーズのナンバリング5作目となる今作は、長期にわたり国内外で緻密な制作作業が行われてきた。ほんの一部ではあるが、ここではその風景をまとめている。キャラクターの衣装やCG作成、ロケーション撮影やサウンド収録の様子など、超大作を生み出した現場の雰囲気を垣間見てみよう。

衣装制作

登場キャラクターが身にまとうアウターやインナー、シューズなどの衣装は、CGを作成する前にすべて実際の衣服として制作されている。これらの衣装をキャラクターアクターに着用してもらい、精細なCG作成に活かされている。

Commentary

完全なフォトリアルを目指すにあたって、実際の衣装の制作は必須だと以前から考えていましたので、今回それが実現できてうれしかったです。「良いもの作る為に必要な事は全部やろうよ!」と伊津野ディレクターから言って頂いていたので、今回考えうるあらゆる挑戦を自由にやらせてもらえて大変幸せでした。衣装作りは初めてでしたので、本当にどうなるのか心配でしたが、実際は制作フローがしっかり確立されており最小限のフィードバックで短期間で完璧な衣装が完成できたので非常に驚きました。CGのデータ作りとは比べものにならない衣装制作の歴史と文化の蓄積の差を感じました。服の素材はスキャンに適したものを厳選して選んでいます。デザインの段階でゲーム画面で映える素材を意識してもらうようにしていました。また、リアルなスケール感や説得力を出す為に、ダメージや汚れもスキャン前の衣装にしっかり入れています。チーズを削る器具でガリガリ削ってダメージ加工し、油などで汚しをいれてくれました。完成した衣装を初めて見た時の感動と興奮は今でも忘れられません。(永木)

ネロ衣装

特徴的なアウターのほか、2種類のインナーやパンツ、グローブや靴なども用意。ネロのアウターは義手姿の表現に合わせて、実際に右腕の袖が引きちぎられている。

制作された衣装は新品のままではなく、シワやこすれ、汚れなども施されている。これらの表現によって、悪魔とのし烈な戦いによって疲弊した様子がリアルに再現されている。

その他のキャラクター衣装

上段左から、バージル、ダンテ、V、下段左からレディ、ニコ、モリソンの衣装。登場キャラクターたちの衣装がすべて、ディテールに至るまで精巧に制作されることとなった。

フィッティング

ネロの衣装のフィッティングの様子。キャラクターのモデルとなったアクターに着用してもらい、全体的なバランスやサイズ感などが細かくチェックされ、仕上げられている。

フォトスキャン

キャラクターのCGはアクターの3Dフォトスキャンをベースとして作成されている。キャラクターごとに衣装をまとって全身スキャンが行われたほか、顔はアクターにさまざまな表情を作ってもらいながら個別にスキャンされ、豊かな表情が再現されている。

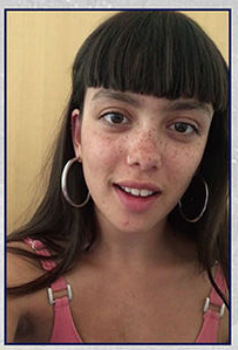
Commentary

今回、スキャンするモデルさんは厳選したい為に海外でキャスティングすることが必須でした。それで社内スキャンスタジオでスキャンするとなると、モデルさんのスケジュール調整や渡航費など多くの問題が課題となりました。キャラクターに妥協が許されないタイトルですので、それらの問題を解決する為に急遽海外に『デビル5』用のスキャンスタジオを用意する事にしました。スキャンは1人2日間で行い、全身1日、顔1日というスケジュールでしたが、スキャンするパターンが多かった為、非常に忙しく、かなり忍耐が必要な作業となりました。制作した衣装に入れた傷や汚れの情報を最大限生かす為にハイメッシュは1億3千万ポリゴン以上使い、かなり細かいディティールも再現できるようにしました。今回、本当に妥協無しのこだわりぬいた制作をさせていただきました。(永木)

全身フォトスキャン

専用機材で全身を撮影。抽出された3Dデータをもとに、キャラクターの見た目のCGが作成されている。衣装をすべて着用した状態だけでなく、アウターなしや、レディの作業着姿など、別衣装も撮影された。

フェイシャルフォトスキャン



各キャラクターの顔は、モデルとなったアクターの顔を3Dフォトスキャンして作成されているため、本人とそっくりな仕上がりとなっている。写真は左からネロ役、ダンテ役、ニコ役のアクターたちだ。

登場キャラクター8人の基本表情の3Dフォトスキャン。トリッシュと酷似している設定のエヴァは、トリッシュ役のアクターが兼務。

3Dフィギュア作成

キャラクターや敵などは3Dプリンタによってフィギュアも作成されている。下の写真は実際に作成されたネロ、義手、エンプーサのフィギュアだ。これらのフィギュアを作ることにより、細部にわたって形状の確認や調整などが行われ、CGに反映されている。

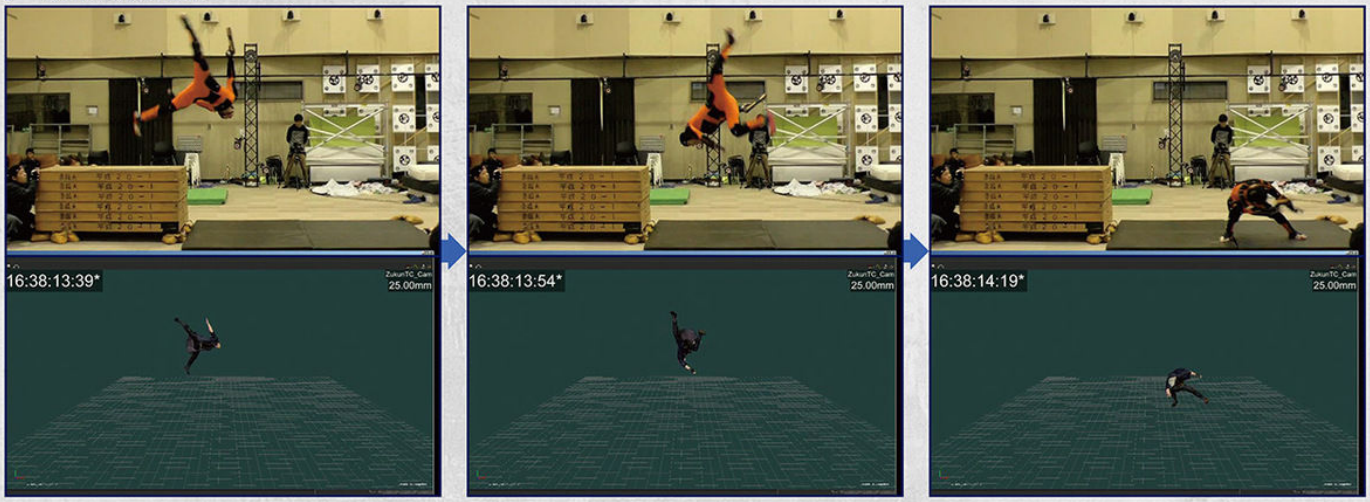
アクション制作

キャラクターのアクションはモーションキャプチャーで構築。実際にアクターたちに演じてもらうことで、リアルな動きが再現されている。ここでは3つのアクションについてアクターの動きとCG上での動きを並べて、モーションキャプチャーの様子を紹介しよう。

Commentary

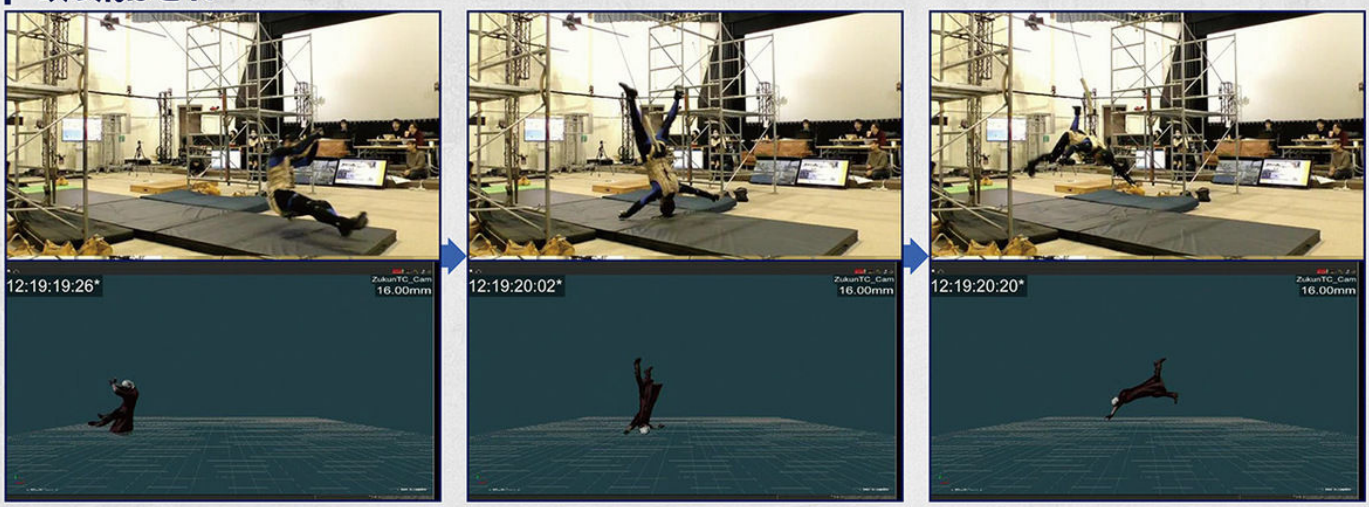
半魔の悪魔狩人の動きなので、どうしても人間の規格限界の動きを要求してしまいます。高いところから飛び降りてもらったり、ぶら下がってもらったり……。アクターさんに「無理だ」と言われたら諦める気満々なんですけど、「やってみます」って言ってくれるし、挑戦した結果とても良い素材が撮影出来てしまうのでつい甘えて要求が高くなってしまうのです。(平木)

側転飛び降り



斬り合いからの鍔迫り合い

吹っ飛ばされ

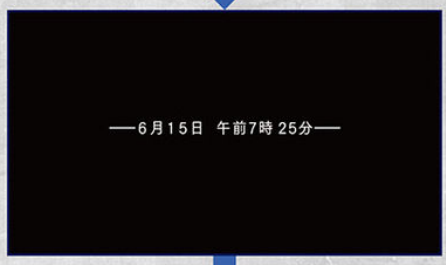


ムービー制作

ムービーシーンは主にイメージ撮影、モーションキャプチャー、レイアウト動画を元に制作。以下はミッション06の冒頭、ギルガメスの登場シーンについて3種類の動画を比較したものだ。これらの作成を経て、実際の美麗なムービーが完成することとなった。

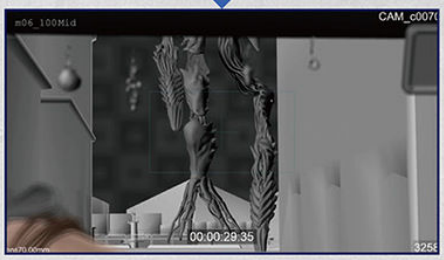
Commentary 『デビル3』の時からゲーム制作に取り入れたビデオコンテです。一見無駄な作業の様に見えますが、カメラを決めたり、全体の尺を決めたり、編集したり、ライトの方向を完全に決める事が事前にできます。お金のかかるCG制作をしてから没が出ないですみます。（伊津野）

イメージ撮影



モーションキャプチャー

レイアウト動画



ロケ撮影

ゲーム中の地形や建造物の一部は、海外で行われたロケーション撮影を元に製作されている。以下の写真は、ロケ地のメインとなったロンドンとセルビアで実際に撮影されたもの。ゲーム中と比べて、これらの場所がモチーフとなっている場所を探ってみるのもいいだろう。

Commentary
今回の取材は今までと違い、従来の背景に加え、ライト・コンセプトアートの人員も同行しました。今の取材の役割は、写真素材もさることながら、イメージを出す人員との共通体験を持つことが重要になっています。「ロンドンの最初のパブの感じ!」「あ～分かりました。」みたいな風にです。（木下）

ロンドン

セルビア

サウンド収録

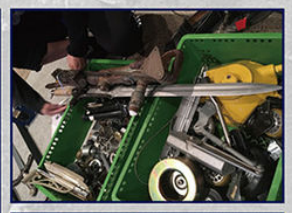
プレイ中の楽曲、ムービーシーンのセリフや効果音、敵として立ちはだかる悪魔の声など、各種のサウンドはゲームに欠かせない重要な要素。これらのサウンドは国内外で収録されており、徹底的な音作りが行われている。さまざまな収録現場の様子を掲載していく。

Commentary 大変なゲーム制作でしたが、振り返ってみると楽しい事ばかりでした。写真からサウンド制作の楽しそうな感じが伝われば幸いです。実は何体かのクリーチャーボイスはカプコンスタッフの声なのです。(渥美)

クリーチャーボイス

カプコンサウンドデザイナーのヨシヒコ氏が、身振り手振りも加えて声を熱演。下の写真はヘルカイーナの足音を表現するために作られた小道具で、砂を詰めたゴム手袋にスペアリブの骨があしらわれている。

効果音



カットシーンなどの効果音は東宝スタジオのフォーリールームにて収録。各種の金物で装備の音を表現したり、場面に応じて砂をまいて足音を変化させるなどリアルな音作りが追求された。

Commentary 映像への足音などは実際に生で収録をしており、砂利感などものすごく細かく調整をしています。ネロのレッドクイーンを背負っている音にどうやって重厚音を出したらいいのか?など現場で試行錯誤しながら、行いました。(小池)

英語ボイス

登場キャラクターたちの英語ボイスは海外のスタジオにて収録。ムービー用に制作されたレイアウト動画などに合わせて、キャラクターを担当する声優たちが熱演している。

Commentary 素晴らしい演技で個性豊かなキャラクター達へ生命(声)を頂きました! アクションボイスが多いので、声を枯らさない様に最新の注意が必要でした。(小池)

ボーカル曲

ネロ戦闘曲「Devil Trigger」やメインテーマ曲「Legacy」を歌うAli Edwards。「Devil Trigger」では軽快なサウンドに乗せて力強く、「Legacy」では一転し、壮麗な楽曲のイメージにマッチした透明感のある美声を披露。

元Sleepy Sunのシンガー、Rachel FannanによるV戦闘曲「Crimson Cloud」の収録風景。彼女の柔らかな雰囲気とは異なり、ダークで破壊的なサウンドに合わせて、パワフルなシャウトで歌い上げた。

Commentary Subhumanのサビ部分コーラスは鈴木幸太さん、岡部プロデューサー、小池が参加しています。(小池)
どの方も素晴らしい演奏で音楽に魂を吹き込んでくれました! Aliさんは、スタジオのヘッドフォンが大きすぎて、タオルを頭に挟んでレコーディングしていたんですよ・笑(鈴木)

デビル メイ クライ 5
公式アートワークス
Devil May Cry 5 Official Art Works

2019年4月26日　発行

編集　電撃ゲーム書籍編集部

STAFF

Director
電撃ゲーム書籍編集部(佐藤治男)

Editor&Writer
中谷 至
FILTH

Designer
伊藤 学
FILTH

Cover Illustration
吉川達哉

Cover Designer
Kプラスアートワークス有限会社(小林博明)

Producer
電撃ゲーム書籍編集部(松本 剛)

Coordinator
電撃ゲーム書籍編集部(多田羅洋平)

Special Thanks
株式会社カプコン
吉川達哉
河森正治
株式会社サテライト

発行者　青柳昌行

発　行　株式会社KADOKAWA
https://www.kadokawa.co.jp/

装　丁　Kプラスアートワークス有限会社(小林博明)

©CAPCOM CO., LTD. 2019 ALL RIGHTS RESERVED.

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました。
『デビル メイ クライ 5 公式アートワークス』
2019年4月26日　初版発行

カスタマーサポート(アスキー・メディアワークス ブランド)
[WEB] https://www.kadokawa.co.jp/　(「お問い合わせ」へお進みください)

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。
また、本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本作品を第三者に譲渡することはできません。
本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。
※本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また、攻略法などについてはお答えできません。ご了承ください。